

DATA & STORE PROGRAMBLAD

MARTS/APRIL 1986.

NR. 2 - KR. 29.85

ROMMERT

SPECIAL

18 sider
med hotte
spilanmeldelser

Intelligente
LEGO
klodser

Masser af
programmer
til:
Commodore
64,
Amstrad,
Spectrum,
Memotech,
Enterprise,
Power, VIC 20,
IBM, Lambda,
Oric, Atmos,
TI 99/4a, QL,
Marathon



Lav
din egen
GARFIELD
tegneserie



DataSoft

Amstrad/Spectrum CBM



Zorro

**BÅND 178,-
DISK 248,-**

Importer:

QUICKSOFT

TLF. (01) 24 12 33

SOFT SPECIAL er fremtillid af redaktionen på månedebladet "Alt om Data". Samtlige aftrykte programstrøg er afprøvet og gengivet eller korrekteret.

Ansvaretsvarende udgiver:

Klaus Nordfeldt

Redaktion:

hron betvaton

SOFT Check redaktion:

Hennik Bang
Jacob Heiberg
Rasmus Knutsen
Lars Merland
Claus Leth-Jepsen
Kasper Vad
Jan Brandum
Morten Strunge Nielsen

Udgiver:

SOFT SPECIAL udgives af Postlaget Ny Elektronik ApS, 98 Kongensgade 72 1264 København K. Gno 9 40 60 77

Produktion:

A&K-Sats ApS
Niels Ingemann
Grafisk Design
Boagholt Otsel Repro
Partner Repro
Lassen Otsel

Annoncer:

Dansk Selektiv Presse
Tlf. 01-11 32 83

Distribution:

DCA, Avspostkontoret

Et årsabonnement koster 164 kroner.

Rvis du mener, du har et rigtig godt program til "Soft Special", send da kassetilbød, disc og gerne lstrning til redaktionen. Alle i blade eller på anden måde offentliggjorte programmer præsieres med op til 1.000 kroner, skattefrt. Bånd mv. retures eller brug.

Alle indsendte programmer mærkes med navn, adresse og computertype.

Afsender garanterer at programmet er originalt.

Spørgsmål vedr. programmer i SOFT kan rettes til redaktionen hver lørdag mellem 14-16 på tlf. 01-11 28 33.

Indholdsfortegnelse

- | | |
|---|---|
| 4 Fortiden tur retur/
Steven Spielbergs nyeste film "Back to the Future", er nu også kommet til C 64 og Amstrad. Læs den spændende test | 28 Commodore 64/
Seabattle |
| 6 London rapport/
Vores udsendte medarbejder, rapporterer denne gang fra Virgin Software - et firma med skub i | 30 Amstrad/
Warrior |
| 10 Computers & Lasagne/
Nu kan man lave sine egne Garfield tegnesener | 32 VIC 20/
Phone Base |
| 12 Intelligente klodser/
Nu kan LEGO også bruges af computerejere | 33 Commodore 64/
En grad bedre |
| 14 De med støvlerne på/
Vi har her en kæmpeanmeldelse af spillet "Law of the West". Du er sheriff, og har loven i hånden. | 34 TI 99/4A/
Gold-digger |
| 18 SOFT-Check/
Vi har testet de allerhotteste nyheder på softwaremarkedet. Både til C64/Spectrum/Amstrad og Enterprize | 36 Commodore 64/
Time manager |
| | 38 IBM PC/
F 16 Destructor |
| | 40 Amstrad/
TDL-assembler |
| | 43 Lambda/Power/Marathon/
Nano LOGO |
| | 44 Commodore 64/
Line kill |
| | 44 Commodore 64/
Time saver |
| | 46 Amstrad/
Gutter |
| | 48 Sinclair QL/
Pretty list |
| | 50 Spectrum/
Number Attack |
| | 52 Commodore 64/
Gold lever |
| | 54 Oric Atmos/
Kig i hukommelsen |

JACK TO FUTURE

THE GAME FROM
ELECTRIC DREAMS

WRITTEN BY
MARTIN WALKER

GAME DESIGN BY
MARK MARTIN
EYLES WALKER

BACK TO THE FUTURE™ (1985)
UNIVERSAL CITY STUDIOS INC.



Fortiden tur retur

Is it the Power of Love? Temaet bag et nyt Commodore-spil er i hvert fald ikke til at tage fejl af. Der er amerikansk 50'er romantik og hurtig arcade-adventure så det basker. Vi er nemlig kommet tilbage til fremtiden.

■ Spielberg har gjort det igen. Den amerikanske filminstruktør har med sin seneste kassesucces formået at bække millioner ind i biografens halvlumne mørke. Billeterne sælges verden over i et tempo, kun få film har kunnet formå tidligere, og for producenten meldes der om rekordsalg. Aldrig har en enkelt film kunnet få så mange menneskers tilbage til biografen. Nu er computerspillet kommet, naturligvis. Her forventer producenten også rekordsalg, og de har set meget på "spil" før af det skal kunne lykkes. I krogene hvides der om betælingsomkostninger

på næsten 2 millioner kroner (for spillet alene), så de fleste mange kassetter SKAL i hvert fald sælges. Men tilbage til Spielberg, manden bag tidligere succeser som "Nakantakt af 3 Grad", "ET" og "Goonies", for bare at nævne nogle få. Det synes som om denne herre har et vel kaldet for at få sine film lavet om til computerspil for alene de to årsmønte har igennem nogen tid kunnet få til både Atari og C-64. Hans seneste film, "Back to the Future" - eller på dansk "Tilbage til fremtiden", bækker også publikum over det ganske land, og ikke uden grund.

Filmen

Den er smukt optaget med iøjenspecial effects, og så har både ET og Daira Bladet givet den fem stjerner. Selvså tog filmen i en stor biografi i Texas, USA, på premieren-dagen i sommeren 1985. Fåst i december kom den til England, hvor den blev dæbt kongelige premiere-film. med Kongehuset til premiese i Danmark blev den også for modtaget. Har du endnu ikke set den, handler den om en cert-

EMERGENCY
UNDER THE



amerikansk leenager anno 1985, ryfteenåger Marty McFly fra California. Han er som alle andre forfølede USA-leenagers interesseret i hurtige biler, nemme piger og tung rockmusik. Og så kommer han altid for seet til High School.

Hierba forælder filmplakaterne i det store udfald så: "Han nævde aldrig til tiden i skolen. Det var nogle af mulighederne, for **Back to the Future** er et computerpår med mange nye og interessante features, der ikke før er set i et spil til en hjemmedatamat. Samtidig gør du så, og hver ting du gør, vil have en vis effekt på de forskellige figurer. Enten vil de blive slående, de vil følge dig, de vil løbe væk eller simpelthen ignorere situationen. På den måde kan du arrangere hvor de skal stå og gå og på den måde få leenagerforældrene til at danne par eller i det mindste møde hinanden. Skærmene er detaljerede baggrunds billeder af nogle af

scenerne fra den 50'er by, der vides til tiden. Der er dansesgulvet i High School, den lokale milkshake-bar, videnskabsmænders bus osv. Nede på skærmen viser et statuspanel med bl.a. et billede af Marty og hans biler og seer fra filmen. Dette kontrolpanel viser efterhånden som tiden går, og du ikke får George og Lorraine (din kommentar for og mor) til at falde for hinanden. Har du dermed succes, vi mere af fotograferet, afsluttes, og når hele billedet er fuldt afbilledet, er det med at komme til Doktor Brown's hus, hvor tidsmaskinen står. Så er det nemlig "Tilbage til fremtiden" (billet af 0.0. Den er også et tidspanel, det bl.a. viser hvor meget af de syv dage, du tilbringer 1955, der er tilbage. Samtidig viser et andet panel med et hjerte, hvor vilde de to leenagere er blevet med hinanden. Grafikken er ganske nydelig, for teknikken bag hedder "digitizing". Med en såkaldt video-digitizer har program-

massen kølet billeder direkte fra filmen og overført dem til 64'erens skærm. Somme teknik er brugt til stillbilledet, der ligner vores sidste bit meget. Det er gratis, der næsten kunne foretages med nogle film-billeder, og når Amstrad-versionen om kort tid kommer på gaden, vil digitizing også blive anvendt.

Kom altid for seni til afslutningen. Men en dag kom han 30 år for tidligt!

Hvad der rent faktisk er sket er, at Marty er hoppet ind i en tidsmaskine og transporteret 30 år tilbage i tiden, til 1955. Her møder han en mor og far som leenagers, og så begynder problemerne for alvor. Hans egen mor bliver nemlig vid med ham, og hvis ikke han kan få sin mor og far til at finde sammen, er det "sort tid" for hans betættid. Så skal der nemlig del sample, af hans foreldre aldrig bliver sig og derfor aldrig giver hans foreldre. Hvilket så betyder ingen Marty. Forvintre? Play the Game.

Spillet

Computerspillet følger handlingen fra filmen ret tæt. Du er Marty og skal få dine (forhåbentlig) kommende foreldre til at falde for hinanden. Desværre møder du visse forhindringer. Fæst og fremmet er moderen, i 1955 en leenager som Marty selv vid med dig og ikke George McFly (Din/Martys senere far). Og så er der til Han er så, brutal og altid ude efter ballade. Til vil altid prøve af genese din far, så han ikke vil sende efter din mor, og han vil sørge så ud eller dig. Endelig er der doktorisen, en skat videnskabsmand, som har bygget tidsmaskinen. Hans skal du have til at samarbejde. Dit mål er som Marty i filmen, at arrangere situationen, så samfund kan mødes med mor in spe, men til er altid i vejen. Derfor må du ofte bruge til, og til det kom så har du flere muligheder. Mulighederne er aktiviteter begrænset af, hvor i byen Marty er, men nogle af eksemplerne er:

- Køb en gang kaffe i baren.
- Giv kærlighedsgifte til nogle af de andre figurer i spillet.
- Spil på guitar, så dine foreldre kan få en løst svingen på dansesgulvet.

- Spænd ben for andre figurer når de passerer.

- Kød dig ud som en rummand, så andre bliver bange.

- Flyv afsted gennem byen på et skateboard, så til ikke kan få fat på dig.

Konklusion

Hvis du vil være Kristen Gøttskov, er **Back to the Future** simpelthen skabt til dig. Her er et spil hvor du igennem en hel uge, udelukkende skal koncentrere dig om at få to mennesker til at falde pladask for hinanden. Du skal bevæge dig gennem forskellige situationer, så de to bliver vilde med hinanden, og se hvor det er en total nyhed i computeroplevelsen verden, der er det ikke så nemt som det lyder. Et eksempel? På tæst Lorraine, din mor. Ind i milkshake-baren. På deedes manøvren også George den, på så til til at jage dig rundt spænd ben for ham, og på George til at smække til en, så store stærke til er groggy.

Herfor vil Lorraine være imponeret over "mandige" George, din far, som så vil få en højere stjerne hos hende. Jo, og lænk bare på, at der er mange, mange flere muligheder, du kan arrangere som "tilfældigheder". Grafikken er pæn, handlingen ydrest original - og lyden? Hvis du nogensinde har hørt "The Power of Love" fra Huey Lewis (og DEN landsplage kan du ikke have gået glip af), vil du forstå, hvorfor vi mindst må give lydscenen 11. På 64'eren lyder den næsten som et direkte kopieret soundtrack fra filmen.

Back to the Future er et spil ud over det sædvanlige, bygget over en film udover det sædvanlige. Alene slagskabet med filmen af samme navn, vil helt klart sælge en del spil, men børsen på det ER **Back to the Future** faktisk et godt spil. Måske lidt svært at læse men faktisk ganske godt. Du bliver ikke snydt, hvis du går en tur i biografen og ser "Tilbage til Fremtiden". Sådan er det også med spillet. Du bliver ikke snydt, du får noget for pengene. □

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Gratis	11
Lyd	11
Spænding	10
Fængende	9
Præklæret	10



VIRGIN hedder selskabet bag hit-spil som Falcon Patrol, Sorcery og Strangeloop. Men Virgin er også meget andet. "Soft Special" har besøgt dem, og kan her afsløre hemmeligheden bag deres succes.



LONDON RAPPORT

■ Antallet af firmaer der som engelske VIRGIN har skabt et navn på den internationale software-scene, kan kaldes på fingrene. Men med besættelsen som Falcon Patrol I og II, Sorcery og Sorcery Plus, Strangeloop og mange andre, har VIRGIN flere gange løppet tilfældene både herhjemme og i det store udland. Overtaget kommer, at firmaet ejer en kæde af pladefabrikeringer over hele England, en af London største software-koncerner, et nyt lovende fysisk selskab og hele to software-busse der bærer spil så det rasler. Det er liv i den by Virgin, der engelske ord for jern og "SOFT Special" har ligget firmaet i konkurrence.

Virgin Software

Herhjemme kender de fleste Virgin fra spil som "Falcon Patrol" og "Sorcery", der hver især har været store hit på henholdsvis Commodore 64 og Amstrad. De er fulgt op begge to med bedre efterfølgere, men Virgin har også produceret en stak andre titler som f.eks. deres seneste Amstrad-bæstsel "Strangeloop".

"Gang of Five", udviklingsfirmaet bag Virgin, er kendt og beundret i de engelske computerkredse, og fortydender går til japanesede tilbedere muligvis stier en "Gang of Five Fan Club". Så gode mener folk, Sorcery og Strangeloop er og kulbevægelsen får da også nogle bemærkninger med på vejen fra "Gang of Five" i begyndelsen af den udvidede Sorcery Plus' delto-

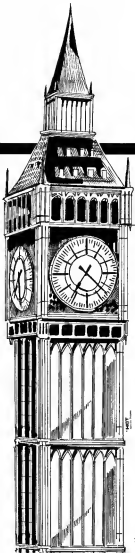
Virgin Software har på få år fået sig et navn på hele verden. En ting er sikker. Hver gang, firmaet lancerer en ny titel er den garanteret en plads på de engelske hitlister over computer. Så godt sælger hvert eneste spil fra Virgin.

Rabbit Software

Et af de sidste nye "høje" skud på Virgin-impériets stamme hedder Rabbit Software. Engang var dette firma et lille, selvstændigt software-firma, der måtte lukke på grund af den hårde engelske konkurrence i branchen, men nu har Virgin altså købt resterne og rettighederne til navnet der nu kan bruges til at lancere et nyt image i den skrøbelige britiske software-industri. Man tror et kendetil.

Mange af de software-firmaer, der eksisterede i 1982 og 1983 men siden gik ned, er blevet opkøbt og senere genopstået som "nye" firmaer med en række nye spil: Bug Byte, Baby og nu Rabbit er kun nogle af eksemplerne, og kaldes for dem et, at de udelukkende markedsfører lavpris-software i dag. Det er spillig Mastertronic og Fleetfoot - det, de i England kalder "budget software" og som vi herhjemme kan erhverve for mellem 39,95.

Således også nu Rabbit som Virgin har købt og gendannet til et firma med bl.a. spil over hele landet. Rabbit er en direkte konkurrent til firmaer som Mastertronic, og selv om vi endnu ikke har set det helt store fra det "nye" firma, forvent-





Her er vi inde i Games Centre. En af Virgin's store software attraktioner.

ter alle af se en række nye sætletter i løbet af meget kort tid. Allerede nu har enkelte af Rabbis læste forprøvetilfælde positiv omtale i de engelske blade, og når de lander på de danske breddegrader, venter "SOFT Special" naturligvis tilbage til dem med omtale i spalteen. Der er noget at se dem til.

Virgin Records and Tapes

Grundstammen i hele Virgin-gruppen hedder Virgin Records and Tapes. Det var med en lille, ydmyg pladeshop, Virgin i sin tid startede, og i dag er selskabet Englands ledende leverandør af musik til en billig penge. Virgin-afdelinger ligger spredt ud over hele Storbritannien, og firmaet har sågar egne pladestudier. Udover at forhandle plader indspiller Virgin nemlig også sine egne, under mærket "Virgin Records and Tapes", og distribuerer ud til landets brevsendinger. På musikmarkedet er Virgin en klar succes, og det var da også denne succes der fik firmaet til i 82-83 at bevæge sig ind på softwaremarkedet med bl.a. VIC20 spil som Creeper og Enhavn. I den delte skind er udviklingen gået bemærkelsesværdigt slag og Virgin er i dag et rent succesnavn, især for mange områder af det britiske erhvervsliv.

Virgin Atlantic Airways

Virgin-koncernens videste påfund er et nyt luftfartsselskab, Virgin Atlantic. Det nye selskab har specialiseret sig i bet-

lige rutefly, tværs over Atlanten (f.eks. London-New York til 99 pund), og på kort tid har det manifesteret sig som et af de hurtigste flyselskaber i England. På flyene ser man vel ud som om det er spæjet på med en spraydåse i grafit, og deres TV-reklamer kan næppe betegnes som store. De der har været så heldige at optage nogle af TV-reklamerne for Virgin Atlantic Airways, er simpelthen stækket af grin. Budskabet i dem er sprængfyldt med knudflumet, og nøjsomt, der har været med flyene tværs over dammen melder da også om en skæg her med en vaks besættelse. Og så er Virgin-luftfartsselskabet kævrigt en af de få i verden der har indført videospil ombord som "in-flight entertainment".

En ting er sikkert. Vi danskere har endnu lidt af læse. Når en pladekæde/producer/udgiver/konkurrence et eget luftfartsselskab, må det være noget helt specielt. Hvem kunne telex forestille sig PCNA, Airways, Fredgaard-in-the-sky eller Quickstart-Air-linjerne? Nej, vel. Med Virgin er det altså noget helt andet. Her kan alle lade sig gøre.

Games Centre

De gør det da også på Oxford Street nummer 1000. Denne bygning huser et andet af Virgin's nyere projekter, nemlig The Virgin Games Centre. Sidel er et spil-paradis i verdens bedste forstand, for på flere niveauer er foreningen spækket med alskene spil. Et

det kørt, du er ude efter, kan du her vælge mellem godt 30 forskellige typer, men også andre spil forefindes i sigt mål. Her er alt lige fra Monopoly, det engelske Matador, øvekrigsplanen Dungeons and Dragons og role adventures. Og så er der computersoftware. Virgin Games Centre har Londons næststørste udvalg i computerspil, og lejen betaler på et sted mellem 4000 og 45000 betaltage. I den samlingen opfører hovedarealet i den store forening på Oxford Street, og omfatter spil til Commodore 64, MSX, Spectrum, Amstrad, QL, IBM PC og C16/Plus 4. Oppe under loftet hænger manuskripter med de sidste nye spil, og et blik ind bag disken aflever en væg



LONDON RAPPORT



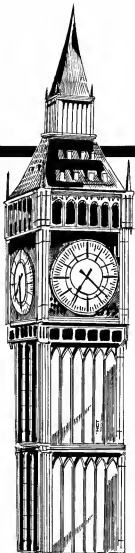
En af Virgin's største succeser til Amstrad, og nu også til Interpatex, er helt klart *Sorcery*.

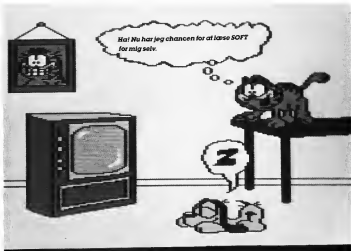
dækket med spil-kassetter ba-
guly til loft. Ude på gulvet står
også reoler med masser af
software og endnu en ende-
væg er dækket med spil. Der
er meget, og kasseappara-
terne står da også ydrest sjæl-
dent stille i stedets store com-
puterafdeling, bekendt for en
anset os Vi løstod ham ud-
mærket. Udover den enorme
mængde software forhandler
Virgin Games Centre "bon-
sen" også lige joysticks, dis-
ketterstationer, computere og
bøger om data. Sådan! En
mega-store i udvikling.

Virgin's fremtid

Snyd ikke dig selv for Virgin
Games Centre næste gang
du er i London. Stig af ved Tol-
leham Court Road og gå et par
minutter ned ad Oxford Street,
og find én af Londons bedste
software-mæssige oplevelser
på høje hånd. Ikke langt
derfra ligger Virgin Compact
Disc Centre, Vinga Mega Store
(plader og bånd) eller Virgin
Classical Annex. I området
ligger også Virgin Airways og
i én af de nærliggende side-

gader, er Virgin ved at lå-
nt endnu en høj kontor- og
administrationsbygning. Det
er også køt herved, en del af
Virgin Software holder til, og
andre steder ligger Rabbit
Software, Virgin Madestudier-
ne og Virgin distribution.
Koncernen er stor, og når Ma-
donna synger "Like a Virgin",
er det garanteret ikke Virgin i
England, hun tænker på. Det-
te selskab er nemlig blevet så
stort, siden de startede med
computersoftware, at adskilli-
ge nye forretninger og et en-
kelt luftfartsselskab samt end-
nu et software-firma er kom-
met til siden. Al det kan lægge
sig at lave gode spil, har suc-
cesshistorien Virgin vist. Og
som udviklingen tegner, er
Virgin kun på vej mod endnu
lysere tider, endnu større høj-
der. De udvider, starter nye
projekter og laver endnu me-
re af den gode software.
"Gang of Five" er blevet
kendt for Det går bedst og
bedre. Altsammen i Virgin-
regi, jomfruens tegn. □
Rasmus Kibegård Kristensen





Computer &

■ Gud vide om Jim Davis vidste at hans tegndrøyer ville gøre om sig, som de virkelig har gjort. Hans tridsayser som jeg så frejdigt kalder det er den efterhånden verdensberømte frække lede lasagneædende kat - GARFIELD. Garfield har ikke alene grebet om sig - men grebet om alles (eller næsten alles) hjerte. Udtalige gange må vi jo nikke genkendende til de situationer Jim Davis stiller Garfield overfor. Det er lige lært man ikke kan læse "Ham" i loget, at frygt for, at andie for at man er småskar, når man sætter og insisterer sig selv. Eller hvad? Hvor ofte har du ikke været ude i en situation, du har visualløst i tegnetim med lyde og tekster som du kunne tæn-

ke dig det skulle have set ud på tim?

Garfield på computeren

NU har du snart muligheden for at realisere en del af dine drømme i den retning. For nu kommer Garfield ind i dataverdenen, hvor han ihvertfælde ikke endtl videns, har sat sine poter. Han har åbenbart også sat sine spor i den, i forvejen så travlt numbeskæftede softwareverden.

Du vil nemlig snart kunne lave dine egne Garfield tegneser. Jo den er god nok, for om kort tid kommer der et program, der med lidt lidt studeren, og den hjælp selvtegelig, vil kunne producere den

ene strip efter den anden. Men det er jo selvfølgelig ikke nok, position kan du også selv designe samt udprinte Garfield labels.

Vi starter op

Men lad os starte fra en ende af. Når du har loadet programmet ind, sætter den "lede kat", kom et keyboard, prøv at få et drille med muskoden. Eller du er blevet instrueret om hvor tasten det er at kopiere programmet (det ved vi jo i forvejen), kan du få lov til at begynde. Programmet er faktisk menustyret, hvilket gør det meget behageligt at arbejde med. Det er bygget op, så enhver kan laste og arbejde med det i løbet af meget kort tid.

En introduktion, der vil få enhver til at tage sig til hovedet, bliver du præsenteret for. Nemlig hjemmeligheden bag en tegneserietilberedelse. Det er egentlig ikke så svært såige programmet ihvertfælde.

Du starter med en baggrund (det er da nemt nok - ikke?), så propper du nogle figurer på lidt "special effects", og til sidst nogle rammende kommentarer, eller sjove udtryk. Noja, så har du, kom ikke andet begyndelsen til en tegneser. Men dette er ikke en helt utrudelig tegneser, det er nemlig en Garfield tegneser. Ikke engang nok med det for det er DEN Garfield tegneser, og du er den eneste i hele verden, der har netop det

specielle billeder, som vi om lidt skal i gang med at konstruere med Garfield.

Hovedmenuen styrer alt

Der er naturligvis en hovedmenu, og den er vores udgangspunkt. Du kan (nåsten) uanset hvor du er, vende tilbage til den med CTRL-C. Hovedmenuen består af 8 "le-alpha's". Fakti den mest elementære, nemlig "SEE PICTURE", hvor vi kan se hvad det er blevet til indtil videre. Hvis du prøver den nu - vil du se at der er meget lidt.

Men, det kan, der rådes bod på allerede med det næste punkt på hovedmenuen, og det er "Get back-ground". Her kan du vælge mellem forskellige situationer. Der er bl.a. Room (et loft/rum), Table (værelse med et bord i), Tree (et træ) osv. Næst her grundlægger du dit Garfield billede, så valg med omhu.

Næste punkt på hovedmenuen er "Get Stick-ons". Denne funktion giver dig mulighed for at vælge mellem 7 underpunkter. Der er "Stick-ons",

til at hænge på væggen, et kædben, og en masse andet spændende, som du vil kunne få utallige timer til at gå med. Alene det, at få placeret alle disse ting ngenl, tager tid at læse/finde ud af. Til sidst er der "Quotes", der jo egentlig betyder ansetelsestegn i dataspog, til at skrive sine kommentarer i tekstens præsentation. "Quotes" er nemlig alle disse søve bobler, med søve eller mindre splønde gamle lekser, udtryk, lydord, you name it. Og når vi har klasket et par af dem på vores billede, er vi vist ved at være klar til at bruge "See-picture", for at se vores mesterværk.

Masser af rettemuligheder

Men du er ikke helt tilbids med den lektur du har valgt, eller måske/tilen skulle alligevel ikke have været med. Det er derfor for, hvis vi bevaager os et skidt længere ned at Menu-stigen. Her finder vi Escape Stick-ons. Hvis den ikke taler for sig selv, godt nok på engelsk, så ved jeg ikke. Men, vær forsigtig med den. Funktionen er nemlig bygget

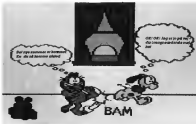
Billederne saves på en datadisk

I "Data Disk" kan du selvfølgelig se billedet i fulkomme størrelse og returnere til Create/hoved/menuen. Så du propper en tom disk i drevet, og skaber dig en data-diskette. Desværre siver du dit billede.

Der er lagt en lille routine ind på din disk, der styrer og navngiver dine billeder. Der er desværre ikke plads til mere en 10 billeder på en normal diskette. Men, det er vel nok til



Befemus har vist misforstået artiklen om foreningsbetjening



Lasagne

"Garfield", "Odie", "Jon", "Friends", "Props" og "Quotes". Den første "Stick-ons" indeholder en masse forskellige rekviriter, der vil sætte dit kuler på den baggrund, du valgte for et øjeblik siden. Der er i et vindue med en schædding. Og meget andet i den dur, som du selv skal have lov af rode med. Så er der "Stick-ons", som jeg synes taler for sig selv. Ligesom "Odie" - på dansk Puffe, "Jon" - Garfields påpejler, "Friends" - der indeholder et par kendte figurer, som indtil videre vil være en hemmelighed. Så er der "Props" - der indeholder det krydret, der vil give dine Garfield tegninger deres personlige præg. Ting som: En dobbelt sandwich, et billede

sådan op, at der er en helt masse kasser at vælge imellem. Lige så de helt små, til nogle odenlige basser. Når du har valgt den du vil bruge, placerer du den over den "Stick-on" du skal sætte. Men desværre kan du meget nemt komme til at fjerne alt for meget, hvis du har placeret disse "Stick-ons" for læst på huden.

Då er vi kommet til "Special Artwork", der er næsten det samme som det vi lige har gennemgået, men nu er det blot med billeder i højopløselig grafik.²⁰ Desværre skal vi ganske vore tegneserier

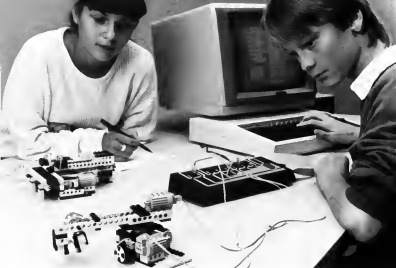
af leve med. Du kan jo altid sætte de ældre billeder, efterhånden som du bliver bedre til at lave tegneserier-billeder. Når du har søvet dit billede, er det efterhånden på tide at se hvad det kom til at se ud. Det er nu nu skal afgøre din fremtid. Tegneserierstatier, eller ej. Du kan udprinte og vælge mellem "Poster", "Label" og "Cartoon". Den ligger muligheden for at lave egne fødselsdagskort, labels til skolebøger, og det eneste der sætter grænser, er din egen kantas.

Garfield i hækket

Det er sikkert at der ligger mange timers sjov og under-

holdning i denne kendte tegners entre på hjemmecomputermarkedet. Men ikke nok med det? Hvad med at lave labels til alle krukkene i køkkenet, hvor Garfield er i gang med lasagne. Eller hvor han spiser Puffe ud i det ydre rum, ja der er som sagt utallige muligheder, og kan du tilde Garfield, vil du også blive helt vild med dette program. Programmet der for øjeblikket kun sælges i USA, leveres til det danske marked om kort tid. Til dem der ikke kan vente, kan i herunder jer til Ahead Design Developmental Learning

Materials
One DUM Park
Allen, Texas 75002 U.S.A. ☐



Intelligente klodser

LEGO er gået ind i computer-tidsalderen. De lancerer nemlig, senere på året, et helt computerstyret robotbyggesæt til de danske skoler og læreanstalter. "SOFT Special" var på pletten ved det officielle pressemøde.

■ En pløtter - bygget af LEGO-klodser! Jeg gned mine øjne en sidste gang, da jeg efter 4 timer i tog og bus ankom til Billund, og dér blev præsenteret for LEGO-koncernens seneste udgave af LEGO Technic Control. På et stykke A5-papir leggede pløtteren en ugle og LEGO logo'et med store bogstaver. Hastighed og

oplæsning lod noget tilbage af styrke, men det hele rubele! LEGO Technic Control er en videreudvikling af LEGO Technic serien. En serie der indeholder landhjul, land-slænger, elmotorer, plej-led, gear - ja alt hvad man skal bruge for at lave små tekniske modeller. Den store nyhed er en sort boks - interface - der gør det muligt, at styre LEGO-modellerne fra en hjemme-computer. Der er ni til videre udviklet interface til C-64, PC-FLOPPLINE og BBC.

Smart interface

På boksen er der seks udgange, hvor man kan styre forskellige motorer m.m. Desuden finder man to indgange, hvortil man kan tilslutte opto-sensorer (fotoceller) a la dem man har i butiksløse) Opto-sensoren er den anden store nyhed i LEGO Tech-

nic Control. Interface, der er fremstillet af Modulex - en virksomhed i LEGO-gruppen, er ganske pædagogisk opbygget. Der er lysbøder for hver udgang/indgang, der indikerer om udgangen er tilsluttet eller afbrudt. Man har gæveludgange/indgange nummer 1-7 ned til 0 for herved at introducere byte-begrebet. Desuden er der en nød-stop knap hvis man skulle miste Control over Technic'en. Det mest interessante er smadleret ikke Hardware siden af dette LEGO-projekt, der har involveret ca. 75 medarbejdere i koncernen. Det interessante er den måde man tænkt sig systemet skal anvendes. Nemlig i undervisningen i dataløse i folkeskolen. Til dette brug har man udviklet et specielt sprog der har arbejdstitlen "LINES". Sproget har man udviklet i samarbej-

de med flere udelelandske virksomheder, bl.a. pædagogorganisationen Indenfor ED6 i undervisningen Microelectronic Education Programme (MEP) i England. Som en af de første udenfor LEGO's hjemland lukkede udviklingsafdeling fik jeg lov til at prøve systemet. Men lad os først se på hvordan LEGO har tænkt sig, at LEGO Technic Control skal indgå i undervisningen.

Det hele starter med en model bygget i LEGO-klodser. Det kan være en model af en kran, af en vaskemaskine, af en sønede-maskine eller af noget helt syvende. Modellen bygges med motorer, landhjul, gear og hvad man ellers har brug for - Technic-serien giver mange muligheder. Modellen tilsluttes via en slags styrepul, der består af en række køreklodser, så man kan

styre motorene. Man styrer nu modellen fra puljen, og beslutter sig for hvad man vil have den til at gøre (f.eks. køre hen til et stykke kaviar til et sted til et andet). Til denne operation laver man nu nogle "styrerkort", der simpelthen består af karakterslykker der trykkes på en bestemt kombination af tasterne. Næste skridt består så i at lave den sene af kort, man har temahet om til et computer-program, og tilslutte modellen til trinlæser.

Sådan gik det var udsendte

Jeg havde lært en simpel model af en automatakt der, der kunne åbne og lukke. For at sætte motoren i gang med at åbne døren, skulle kontakt nummer 0 være tilsluttet. For at få den til at lukke skulle nummer 1 være tilsluttet. Men test måtte jeg finde ud af hvor lang tid det tog at åbne og lukke døren, og jeg besluttede, at jeg ligeså godt kunne lave et lille program og der-ved knæppe mig hem.

Programmeringen foregår uroligt simpelt

Først skrev jeg "trem" så jeg selv var klar over hvad der foregik. Herefter skulle jeg angive kontakt-kombinationen, og jeg skrev 00000001. Endelig skulle jeg skrive en tid, og jeg satte på 5 tids-enheder. Her får man meget enkle muligheder af uroligt godt indblik i et hvadstyringsgærud på, tænkte jeg, og satte systemet i gang. Resultatet var en ren katastrofe. Min model gik i stykker fordi jeg havde givet for lang tid, og åbenbart samlet modellen for dårligt. Jeg forsøgte et par gange til, og kom bem til at man skulle bruge 3 tidsenheder, og lavede et program der både åbnede og lukkede døren. Over en kop kaffe overvejede jeg hvordan man kunne udbygge modellen, og i en klasse fandt jeg et par foto-censorer "AHA" - jeg laver en supermarkedets-dar med automatisk åbning", tænkte jeg. Jeg fik monteret foto-censorerne i indgangene (nummer 7 og 6). Nu blev programmeret lidt mere kompliceret, for pludselig skulle jeg begynde at lade højde for forskellige betingelser, som skulle være oplyst for at få døren

åben. Enten skulle den ene foto-celle være påvirket, eller også skulle den anden i sproget var der en kommando til at køre lykkelig med, og en til betingede lykkelig, og hurtigt fik jeg snedbereret et nyt program sammen. Det virkede!! Det var her at alle mulige gode ideer begyndte at myldre hem. Hvad med en tyvetsikring hvor man kun må være i supermarkedet et vist stykke tid, ellers lyser en lampe - vi forsøgte at der kun er én kunde i supermarkedet af gangen. Samme opstilling men et nyt program. Eller hvad med et eller måske. Jeg blev afbrudt af en flink medarbejder fra informationsafdelingen, der sagde at nu var det vist ved at være tid for den bus, jeg skulle med.

LENS vinker uhøflig simpelt at gå til og meget pædagogisk opbygget. Der er kun ganske få kommandoer, da sprogets eneste funktion er, at vike som undervisningsredskab

sammen med LEGO-Interface. Sammen med sættet, der kun sælges til skoler, leveres læse-vejledning og elevhæfter, med forslag til 5 modeller. Men som det ses, er der sig mulighed for selvstændig kreativ udfoldelse.

Undervisningsmateriale vil blive udviklet specielt til det land hvor det skal bruges, køber da man anvender forskellige pædagogiske principper i f.eks. England og Tyskland, og derfor ikke blot kan overføre materialet. Det materiale der vil blive leveret med den danske udgave af systemet, er man for øjeblikket ved at læse på forskellige skoler rundt om i landet. Resultatene betegner man hos LEGO som "yderst tilfredsstillende".

Man vil i første omgang sælge på det europæiske marked, men regner med i 87 at forsøge sig i USA. Her er det maskiner som APPLE og IBM-PC man skal anvende. Her er

man i gang med at undersøge muligheden for at anvende systemet sammen med Papperts sprog LOGO, der er meget udbredt "over there".

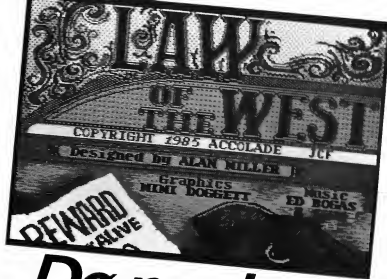
Så er det prisen

Prisen for en ønske LEGO Techni Control bliver ca. 3.000 kroner, og en sådan ønske kan altså ikke erhverves af private med mindre man har kontakt til en grossist der leverer til skoler.

Produktet vil uden tvivl bringe en helt ny dimension ind i den meget teoretiske datalæse-undervisning. Pludselig kan man se en klar sammenhang mellem maskinens model-sprog og den dimensionelle virkelighed. Man kan godt misunde de kommende datalæse-elever den del - først nu bliver det muligt at lære om industriel styring ved egne erfaringer. □

Henrik Zangenberg





Dø med støvlerne på

Herer du til i det for-
ferte århundrede? Er
du ikke den der går af
vejen for en god
kamp? Ville du
hellere have været
cowboy? Så er drøm-
mospillet kommet.
Her får du nemlig
chancen for at spille
barsk shert i en by
ude i det vilde vesten.

■ I gamle dage i det vilde vest, hvor det eneste du kunne stole på var din colt, kunne du kende en mand på hans lugt! Her behøvede du ikke læse eller gå i teater for at opnå spænding dengang gik du ned på den støvede hovedgade, og betragtede stervende anselede en kassapjer eller slappe en bankrøver. Det rystede, hoteste og færeste western-program **Law Of The West** tilbyder dig et pust af samme stemning. Du er shert i Bøkkens Tintah City, og skal ved hjælp af alle dine indbermer, fogsage af

håndhæve loven. Enhver shert har sine principper, og det er disse der gør ham til den mand han er. Det har utallige westerns allerede spundet gruld på. Spillet udsætter dig for en række fantastisk håndelser, som du selv skal tage stilling til. Du skal nemlig finde den passende bemærkning på det rigtige tidspunkt! Sker men er sat op som en apboksen dvs. de øveste 5/6 er reserveret til grafik, og den nederste 1/6 bruges til tekst. Du kan i øvrigt enkelt station vælge, med joystick mellem

4 passende svar. Til tider er mængden den samme uanset svaret, men der ændes som enbvet ved mange måder at sige en og samme ting på. En stor diplomatak sars kan til tider være påkrævet. **Law of The West** tilbyder dig at spille alle roller lige fra nådesløs psykopat til et helgenagtigt dydsemærker. I løbet af din dag som shert, møder du alle typer mennesker. Nogle ærlige og ætskade mens andre er lodsvædne, med en sarrnhghed der er sat som den dybeste kulkælder. Det er ikke altid lige nemt at skel-

ne mellem god og ond, så der er brug for en god portion sund dømmekraft
I første scene står du ved indgangen til byen, og kan i vestre side af stammen, se halvbloden af dig selv stå med ryggen til. Sådan står du hele aften igennem, på et til lysnat af trækket din blyspænder
I første scene træder en svædig fæladen mand ind. Han stiller sig lige foran dig, og siger: cowboyagon "Are you the sheriff of this stinking town?" Du tænker dig lidt om, og finder det bedst at svare i en aggressiv nedladende tone
"What's it to you, punk?" Stemningen er allerede lagt, du er bansk, kynisk og konstant. Han giver nu et uinteressant svar i samme tone. Hvad gør du nu? Du risikerer at han pludselig tænkter, og du når at blinke med øjet. Men når man har sagt a må man også sige b, så derfor svarer du ham "Hey, I've seen your face on a wanted poster". Den gumpetunge cowboy begynder nu at trække i hånd, ved at svare "I didn't commit that crime I'm leaving". Sagen er nu gået op i en spids, og du kan enten lade manden løbe og opføre dig som en krysler.

lyder på at en vis kold distanceløse kunne bruges "Oh hello, Mar-Rose", svarer du mens du spekulerer på hvad hendes hensigter mon er? "I like the strong silent type" siger hun så "Open up!" heraf siger du "How'd you like to feel my muscles?" Til din skuffelse bliver du bestemt afvist med sætningen "UGH, no, ya big smelly asshole". Stødt og provokerende fortsætter du "I thank you for just afraid of me", mens du rønkeme rønkner ud, at det val er en måned siden du sidt var i bed. Men ak du har ikke heldet med dig denne gang. Spydigt siger Mar-Rose "Not a bad repulse (træstet)" og indleder dig overtaget. Gradvist fortsætter du, mens du indlæser over hvor hyggeligt du kunne have haft det med Mar-Rose
Selvbliden fejler dog intet da det i vesten endnu er tilladt at lugte som naturen har bestemt det. Næste person (scene to), der dukker op viser en mexicaner. Han holder hånden på et af trækket, mens han siger "Eh, Gringo, I hear you got a last draw". Lidt smigret svarer du ham "Yep, as fast as they come". Mexi-

les Mexicaneren der ikke havde trukket i dig råber nu båret "You draw fast, senor" mens han pæver at forsvare sig. Tror for ham, for det er allerede for sent, og han kalder om at loaffig blyforting. Endnu lidt chokeret står du med din ryggende Colt og et økende at der begik du var en brøler at sang. Lidt sov begynder du dig videre i første scene, mtg for at gøre din tilføjelse god igen.
På scene tre møder du lægen, kaldet Doc. Han spørger om "Kill any more people lately, sheriff?" Du leder dig en smule trist, og forsvare dig med at svare "Well, Doc, it's a part of my job". Doc slipper dig ikke så let. Han beskylder dig demot for at nyde at dræbe, ved at sige "Yeah well, you seem to enjoy it". Du ved at det ikke er nogen gode idé at blive venner med Doc, da han er den eneste læge i byen, og at du måske får brug for ham senere. Derfor svarer du ham "No, I hate to kill for no reason". Doc er heldigvis forstående, og hører dig med ordene "Yes I know, but I hate to see the waste". Her kan du kun være enig, og svarer derfor "You



eller som en angte sheriff ville have gjort, bare i ømten inde. Svaret bliver i dette tilfælde "I'm taking you to jail, son". Enten trækker han nu eller også giver han op. "Don't shoot, I just want a fair trial". Der var ikke meget med på bunden af denne opblåste cowboy, og tilheds konstaterer du, at du har udført dit job som sheriff privætdigt.
Videre på din rundtur i byen går det Næste scene viser en fysik saloon med en stigenholdende udefor. Ud af saloonen træder nu en moden, dristig påklædt dame ved navn, Mar-Rose. Spørgsmålet melder sig straks: skal du opføre dig eksempelvis rå eller dækte ubehø? At komme på hendes udførelse "Well hello there, big boy".

caneren føler sig åbenbart truet heraf, og kaster bolden tilbage ved at sige "You want to prove that, hombre?" Hvad skal du svare ham? Tilspøkelende selvskænder du det morsomt og svarer "Me against you? What a laugh! How! How!". Ridsat kommer det udeventende fra mexicaneren "Senor, you will pay for that laugh!". Gulplader kom du til at glemme hvor nævngende folk det er i det vide vesten. Med stigen og nævnet, men stadig med en kølig yde facade, siger du "Draw I you dare or shut up!". Mexicaneren gør nu en hurtig bevægelse med højre hånd, og at har nævnet hver du med bankende herte din Colt op og pumper

and me both". Doc forlader dig nu, mens han siger "We'll both try to save lives, bye". En smule mere tryk over at være på god fod med Doc, holder du ind på scene fem. En køk ty står midt på stammen, med en næl i hånden. Der hans er dig siger han "Sheriff how do you like my new shotgun?" Velvidende om denne shotgun's evne til at løve huller i dig svarer du ham en smule angst "Well, er ULP". It's quite nice". Hver længe støtals usikkerhed og siger "How? I think you're afraid of me. Can you lade det sidd på dig? - Nej vel! Derfor hævder du undskyldende "I'm not, I just had something in my throat". "Sue, ask me if



Miss Rose kan du ikke lave aftaler med, men du kan da altid plejke hende ned i ryggen. Eller bare nøjes med at blive sværmer med hende.

Dø med støvlerne på

I believe that", siger han derfor. Du bader nedtaget i dig, og indrømmer rystende "Well, maybe I am a bit afraid". Selvsikkerheden stiger nu i det unge brathoved, og han spørger "Are you too afraid to stoop?". Nu vil du nædigt genløse lejen fra tredje skærm, og nægter derfor håndskæket at trække. Den unge cowboy ånder dig pinlig, så medlidenhed og forsikrer dig hånligt. Ensom så du tilbage med livet i behold, men løser samtidig din værdighed og respekt som stent krænket. Rungende efter oprejning, begiver du dig videre. Sjette scene byder dog ikke på ret meget oprejning, til din krænkede ære. Personen der kommer ind skammer dig på ingen måde. Det er lille Willie en dreng på ca. 6 år der siger "I've got a secret I won't tell". Hvad gør man med sådan en bekæmpende lille knop? I håb om at få del i hans intrigerende hemmelighed, kikker du ham ved at sige "Hey Willie, would you like some candy?". Det kan han slet ikke stå for, og svarer "Gee thanks shent!". I tosen på at du nu har købt hans selvbølgthed, spørger da Willie "Now, about the secret". Willie svarer dig med "I heard these men got some more candy?". Nu må det snart være nok lænkes du, der må være grænser for denne

gnafllings frækhed. Du siger derfor "Lover with the candy" Willie hopper på den, og siger "OK. They said they're gonna rob the bank". Denne oplysning giver dig mod på livet. Hvorfor det døjlige at folk har brug for en sheit. Syvende scene viser en gammel væstembank. Pludselig ser du en sort maskeret mand løbe ud af banken, mens han ivrigt skyder på dig. Du når lige akkurat at hive den velkendte Colt op af pistolhyldet, da du bliver ramt. Allt sortner for dine øjne, og din træceagte tilstand, hører du nogen råbe "Someone call the doctor". Demast hører du doktoren besolgende konstaterer, at det kun var et kædder og at han snart vil få dig på benene igen. Da du kommer til bevidsthed igen, bekræfter dig på omlende scene med en bandage omkring armen. Nu kommer en dame fra det bedste boogestab ind. Det viser sig at hun hedder Miss April "Why, hello these shent" tilsyneladende glædeligt overrasket. Du vælger at optræde pænt (måske bliver hun din udkårte), og gengælder hendes hilsen med "Hello, Miss April, how are things?". Det går åbenbart meget godt for Miss April, for hun svarer "Good, I hear there is a hood-down tomorrow". Det - det lyder helt fint tænker du, og

øjner chancen for at invitere Miss April ud "I'd love to go with you", siger du demast med håbet malet i ansigtet. Sandelig om ikke der var bid Miss April siger trydeligt "Well, I'd be most honored". Du aftaler nu at hente Miss April kl. 20.00 næste dag. Denne gang lykkes det dig at gøre et godt indtryk på det modsatte køn. Tilmed en betænke, der må siges at være et godt parti for en sheit. På scene ni stier du bekendtskab med den mere bestidde del af western. Du møder nemlig en ægte lændebøjer af en lalokspiller. Han kommer ud af saloonen, mens han høj siger "Those boys sure can't play poker. Da du ikke byder dig om lalokspillemere i din by, spørger du ham "How much did you take em for this time?". "Oh, about two hundred bucks. Why?" svarer han. På hans sidste svar, begynder du at få nervøse trækninger i højre hånd, og du spørger ham derfor "You carrying a gun?". Nu kan lalokspilleren ikke længere holde sine primitive dræbnestrukturer i arm og hals svarer "You mean like that?". Mens han trækker sin lille revolver. Denne gang lader du dig ikke overraske, men trækker med lynhurtige reflexer din gun. Bang bang! yder det, mens lalokspilleren synker røddende sammen, rudi på den støvede



Mexicaneren kan være farlig, så det er med at have kniven parat i tilfælde...



vej. Han fik sin bekant, og læste sin møster af kendetænk du spytter og går videre.

Din vice-sheff venter dig på scene II, med oplysninger om et nyt bankrøvet. Du finder ud af at han er bange, og behøver dig selv til banken. Denne gang lykkedes det for dig at sætte en effektiv stopper for plyndringen. I lovens navn plækker du den sorte lyvagtige bandit ned. Nyder dig selv lidt og går igen.

En gammel bekendt ankommer på scene otteve. En cowgirl anstalter dig med "Well if it ain't the Tishom sheff". For at lade din coil få lov at bytte lidt svarer du hende "Howdy Belle. Nice seeing you again". Det var åbenbart ikke et behageligt møde du havde med Belle sidst, for hun svarer "That wasn't your attitude last time". Stadig opret at ansket om at undgå blodudgydelser, fortsætter du din charmeoffensiv "I'm just trying to be polite". Mistrak som sådanne kopjer ofte er, siger hun "Suff muffins, you want something". "No Belle. I just want us to be friends", prøver du igen indemigrende. Den går lige ind, for bag Belles håde facade, ligger en fedtskende kvinde "I don't want us to be enemies", siger hun og fortsætter skæmmen.

Det er her ved påvrat, at en ng-

lig sheff også kan spille sedt. Et Side-og tohrt scene er en bank omgang. En øglet tuktuskandidat vader med kendende sporer ind på skæmmen. Han er klædt med revolver i hver side, uhyre kontingende "You is the sheff? here, aren't you?" spørger han. Denne gang spiller du den kontante type, og svarer kat med et "Yep". "Say your prayer, sheff", truer han dig udevastende. En smart jøke synes at være på sin plads her, så dælar "I only say 'em at bedtime". Det kan han ikke li', og han tegner med "Let's see how good you really are, draw". Det lader du dig ikke sige mere end en gang, så op fyver coffin. Det viser sig at du vistelig var bedre, og han får en blykugle klasket for panden. Han synker sammen til en udelelbar lille klump, der ikke er et blik værdigt. Nu har du omsider overlevet til såledgang, og din dag som sheff er gjort til ende. Points bliver nu gjort op. Der bliver givet points efter dine evner som charmer, antal mennesker du har dræbt (ulkyldige trækker fra), og hvor mange penge du har reddet. Ligeledes får du antallet af bøtter som du har modtaget.

Law Of The West er i høj grad et traditionelt spil. Et spil med mange muligheder for lø-

stetlige kombinationer. Nej - op det store antal udfald, og chancen for at det ulovdøste indstatter, gør spillet skævt. Udfordringen ligger ofte i at forsøge at presse personerne i spillet, til at gøre det der ønskes. **Law Of The West** er med sin blanding af supergenik og tekst, svært at placere indenfor en bestemt spigenre. Genikken er intet mindre end suveræn, mens lyden er sparsom og intererende. **Law Of The West** må karakteriseres som værende absolut anbefalelsesværdigt og uhyre morsomt!



Genik	10-11
Lyd	8
Action	9
Spænding	10
Prækvæbet	10



UDRENSNING I DET VILDE VESTEN

Ultimate, er efterhånden godt oppe på mærkerne med software programmer der er værd at seke til. Med **Outlaws**, har de markedsført et revolutionerende stort produkt. **Outlaws** er som du måske har gættet ud fra navnet et Westernspil. Et det dog ikke lækkert at komme ned på jorden for en gangs skyld. Slut med rumspil for denne gang, nu har vi et mere jordnært produkt. For mange år siden (sådan starter alle gode historier), fandt et gäng af cowboys sammen, og red vestens gule sand hvind. De kom fra østeden af ørkenen. Hvor de kom, sprede de død og terror omkring sig. Ingen kunne tale sig sikre, når de **Outlaws** var i nærheden. Ingen var blegere fra truslen om en nålsså, end ingen familie var sikker - ingen mand var in.

De var alene drevel frem af deres mordenske tendenser og gyrdelighed. De efterlod sig et spor af blod og adskillige. Men til det sidste at ikke alle håb var ude. De bad og håbede at nogen en dag ville komme og bese dem, fra den evigt overhaengende trussel. I lang tid levede de i dette helvede, men en dag kom Lone Rider, som et lyn fra en klar himmel. Han var manden, byboerne havde ventet på. Og her begynder vi med

oprydningen. Du sidder på din hest. Over bag bjergene hænger den knaldgule sol og steger din skaldede isse (de bruger åbenbart ikke cowboyhat hos Ultimate). Du er Lone Rider, som er kommet for at bese hele landet, fra the **Outlaws**. Du har siddet på din grafikken, og rider på The Dalton Gang territory. Du er ganske godt klar over tæsen, men det genese dig ikke en bit, for du er Lone Rider. Hele vejen på vej til Daltonslæm, bliver du overfaldet af søvner, men du skyder dig in. Med jysticket i underlommen, kan du styre din hest og pistol. Et let tryk mod højre strammer hestens tøjler og vi vender. Det går stille frem i skid. Endnu et let tryk, vil bevæge et vi nu travet. Hvis du trykker en gang til på pistolen, vil du bemærke at den ilde gear skyder en ganske god fart. Boemen kan aktiveres ved at gøre ovennævnte sekvens omvendt. Du skyder ved at trykke "dumspenden" brem, og samtidig trykke på tre-knappen. Pistolen kan bevæges i 3 stillinger. Op, ned og ligeud. Så har du til sidst muligheden for at dukke dig, og det er jo i sandhed en god ting. Lær når disse fordele vil dødsænd, prøver at skyde dig både forfra og bagfra. Du bukker dig borte og plækker dem når de er redet forbi.

Vet beme ved Daltons hus er der fest, revolveret. Du plækker disse seje bøsser og har nu bese vejen til næste tin. I bunden af skæmmen har du dine points angivet og i toppen har du en slags bonus der langsomt lænler ned. Derudover er der en tæst der fortæller dig hvor du er og et tal der angiver antallet af resterende **Outlaws**. Alle **Outlaws** betinder sig i Black Rock City, og de ventler på dig. Hvis du ikke leder af inden på din vej.

Næste levende billede af Sioux territory, hvor husede Sioux-indianere beskyder dig med gaskulpe, der kranger indenden ud på dig. Det eneste der gælder her, er at du skal skynde dig ud på den anden side af dette land, med de rødhudede barbarer. Wow, nu er vi Black Rock City hvor solen, trods læren, vader i geogytigt rundt og gør det svært for dig at se forskel på **Outlaws** og almindelige borgere. Hvis du ved et uheld skulle komme til at plukke en indfærende bager, vil du straks blive trukket i (ikke læn) men i points. Og det er en ledelig atbære, af have siddende på sig - ikke sandt? Hvis - og jeg mener hvis, det usandsynlige held skulle ramme dig, og det skulle lykkes dig at skyde de 5 **Outlaws**, vil du blive kontrolleret med

endnu flere lærer. Du bliver hovedkuls kastet ind i Canton Gang territory, hvor lærene er endnu større og plottierne sidder meget læsere. Her får du brug for al den pistoljangle, du har læst gennems i denne. Dit mål er denne gang at bese Deadwood City for de **Outlaws**, der måtte belinde sig der, og der er 10 af dem denne gang. Jeg kan ikke andet end ønske dig held og lykke på vejen, men HURR - smær hesten undervejs, for den der smær godt.

Outlaws fra Ultimate, er helt gennem et lækkert spil. Du bliver ikke trist af det, det læste stykke tid. Og endelig blev det til noget andet end rum-busser, der tser rundt og rager hyde. God tid, og stort spil i spændende lyd og lækkert grafik.



Grafik	10
Lyd	8
Action	8
Spænding	9
Fængende	10
Prækvalitet	9



STORE MUSKLER

Når et softwarehus lancerer et nyt computerspil, så er der mange faktorer, som bestemmer, hvad der gør spillet populært. Farver, grafik, lyd, spænding, afveksling og sær opfindsomhed. Det sidste er der selvsagt eksempler på. Først var der Space Invaders. Så dukkede der kom hvirvelende ned mod dig, mens du stod på læerne og hørte de løst på lastaturel. Derefter kom den lille runde ost, PacMan. Du rendte rundt i labyrinten og spiste prædiker og bær, alt imens du blev lodtligt af gøddige spegere. Vil du selv lække lysimulationer, actionspil, karate, kung-fu og boksekampe. Alt sammen meget lakkeet, og kreativt. Men jeg nægter at løste, hvordan et softwarehus (Jeg har aldrig hørt om det her) kan lancere et program som **Strong Man**. Et program, der absolut IKKE kan bringe mig p (censureret, red.) i kog.

Strong Man er du en kæmpe der skal træne muskler, vedligeholde dem, og løbende din styrke. Dette gøres ved at du gennem en slerp træning skal løbende din muskeltstyrke over og under kroppen. I alt er der seks muskelgrupper. I praksis foregår træningen ved, at du river dit joystick fra højre til venstre så mange

gange som muligt på 10 sekunder (Må din gud være med dit joystick) Iageter skal den op samlede energi løbende ud til kroppen.

Seneer er det så meningen, at du skal i skrap konkurrence for at score point. I konkurrencen skal du trække en lastvogn, hugge brænde, bære tønder, dyrke sumo brydning og andet. Under "lastvognstrækkekonkurrencen", skal du sætte los at bruge de rigtige muskler i praksis foregår det ved at en "ikon" lyser op, og så skal du hen i ikonen og trykke en gang på tasterknappen. Når du skal bære tønder op på en lastvogn, sker det også ved at du skal pege på de muskler der skal bruges. Samtidig skal du vide løs i dit joystick (på hastigt som muligt) for at løfte tønden. Grafikken er i middeklasse, og lyden er under middel. Der er intet ophidsende at hente her. Alt i alt så spillet siges at være lige så ophidsende som en 3000 år gammel mumie (Du glæde for arkæologer)

Grafik	8
Lyd	7
Action	6
Afveksling	7
Pris	6



OG DET VAR DANMARK

Når alle de lodboldglade danskere nuvæghedenior at spille lodbold, ihvertald hvis de har en Amstrad, samt Ocean's nye lodboldprogram.

MATCH DAY, **MATCH DAY** er et lodboldspilprogram, hvor du kan lade alle disse øvrer med en lodbold, eller mangler på samme komme til udførelse. Programmet gør det muligt at spille lodbold mod din computer, eller mod en udvalgt ven, eller tønde. På banen løber et antal spillere rundt og for at du skal kende forskel på holdene har de logisk nok forskellige farver. Er du selv med i spillet kan du kun kontrollere en spiller ad gangen. Den spiller du har kontrollen over, har til fordel af hans eller hendes sokker er i en anden farve. I spillet er det muligt at afbære modtagne drible og skyde ryger bolden ud at banen er der indkast, hjørnekast eller

målspark. Der er dog ikke noget, der hedder straffespik, frispark eller off-side. Når bolden nærmer sig dit mål, vil du automatisk overtage kontrollen over målmændene.

Grafikken i spillet er acceptabel. Hele banen samt spillerne er i 3D. Farverne er også gode, men der er problemer. Gå til læver i nærtkamp om bolden, da bliver det et mindre kaos af farver. Dette resulterer i, at det sommetider er umuligt at se om man faktisk har erobret bolden.

Et spil der kan være ganske underholdende, især hvis man ikke spiller mod computeren. At sidde ved siden af en bekendt og spille. Det kan udvikle sig til mindre slagmål.

Grafik	8
Lyd	8
Action	8
Afveksling	7
Pris	8





STJERNELÆKKER ACTION

Hvad kæver en Amstrad ejer af sit drømmespil??? Tja. Det skal være en actionfyldt handling, og for at det ikke skal blive for kedeligt i længden, bør den helst kombineres med nogle opgaver der sætter "de små grå" på prøve. Der findes mange programmer, men oftest er disse jo krav ikke opfyldt på samme tid. På Amstrad er der gode grafikmuligheder så det er en selvfølge at der skal være grafik i programmet. I øvrigt, en lyd der er livagtig. Samtidig bør betjeningen være overkommelig. Det er mange krav som kun et absolut minimum af programmer opfylder. Dette er dog nok blot en sagde, for her er nemlig Amstrad programmet, der opfylder alle betingelserne. Programmet hedder **STARION**.

Det er den 19-årige David Webb, der sammen med det kendte softwarehus **MELBOURNE HOUSE** har skrevet og udviklet spillet. Esensen i spillet er at du som nyuddannet rumplads skal rejse tilbage i tiden, og søge for at balancen bliver rettet. Når du starter spillet skal du vælge budpunktet i historien. Der er tre "sidblikke", som er inddelt i 3x3 ladsområder, som igen består af 3x3 ladszoner. I alt 243 ladszoner. Når du har valgt din første ladsområde og den første ladszone starter du på nogle drabelige rumkampe. Du flyver i dit rumskib, og har et be-

dimensionelt udryk, hvor du kan se dine modstandere i midten af dit vindue, er måtregl. Til at navigere har du under vinduet et instrumentpanel hvor du kan aflæse hastighed, store afstand samt dine radar. Når du efterhånden får skudt dine angrebene ned, skal du samle nogle bogstaver op, som flyver rundt i rummet. Når du har samlet alle bogstaverne, bliver spillet stoppet, og du skal så danne et ord af disse bogstaver. Det er et angreb. De ord du danner, skal du så finde de korrekte årsag til, og derefter kæmper du videre i verdensrummet. Når du har løst de første ni missioner, skal du danne et password for at komme videre. Det var selve handlingen i spillet. Gættikken er i særdeleshed hvilket skyldes at man har anvendt den såkaldte vektor-grafik teknik. Løsningen der har stillet bekendtskab med programmet **TANK BUSTERS** ved hvad det betyder stg om. **STARION** er bare bedre. Vektor grafik, betyder at alle tegninger er sammenfaldt af linier så at man kun ser omrids og konturer af et objekt. Efterhånden som dette objekt nærmer sig (i **STARION** er det de jendelige rumskibe), bliver det større og der bemærkes flere detaljer. Når du kommer nærmere det fremmede rumskib vil det prøve at undslippe ved at trække ud mod den ene side

hvis det sker når du er helt tæt på rumskibet, vil du se et tredimensionelt rumskib dreje rundt om sin egen akse. **MEGET BEMERKENDE** Selvfølgelig er dine angrebene ikke helt usædvanlige. De skyder næsten konstant efter dig, og dette kan opleves erlært via sadelen, eller gennem det store vindue hvor du ser ud i rummet. På vinduet vil du opleve en angrebner 3D lysede der kommer flyvende imod dig. I spillet er der også en lyd omvendt der ikke er gjort så meget ud af. Under hele spillet er der en konstant brusen fra rumskibet. Ikke noget med melodier eller søgrytmer. Betjeningen i **STARION** er mindst lige så god som grafikken. Du kan vælge hvilke taster der skal styre hvad, eller om du skal have en kombineret joystick/tastatur styring. For eksempel joystick til op, ned, høje og venstre, og shift og spacebar til acceleration og deceleration eller hvad hjertet ellers må begære. Dette program er bare suverænt! Køb programmet!! (Og sæt din nabø.)

Grafik	11
Lyd	9
Betjening	11
Action	10
Årvelighed	10
Pris	10

NÅDESLOS ACTION

Elite har med deres **Commando**, prøvet at bemærke et spil, fuldtændigt gennemvædet af action. Enhver ægte commandosoldat ville ved en sammenligning blegne og ligne en 7-årig sandags-skolebarn der lige har fået buksevand.

Det er derfor klart for enhver, at spillet skal være i konkurrencens klassiske dyng. Også du kunne læse, bliver begravet i **Commando**, læs hvis du ikke koldt og lyskalt mæjer den ene soldat ned efter den anden. Skyd eller blev selv skudt synes adspørgsel i **Commando** at lyde.

Narvesymbolik findes også i en lidt primiliv form, i dette spil. Gæt selv hvad du hedder.

Destruction-faction Danny? Nej, desværre en smule mindre konkurrencid, nemlig Super Joe.

Sammen med din Mi6, udgår du mere power end alle Natsches overmennesker til sammen. For hvad er flisest til syvende og sidst. Imod varm bly? Den tanke taler software-rehul Elite i hvert fald, med deres spil **Commando**. Spørgsmålet er dog stadig hvorvidt man skal se løsningen som et løsningsmiddel på opståede konflikter, er det mest besigtigelsesfuldt? Man må ikke glemme, at der er mange



mennesker, der bare hedder Joe. Udover din Mi6, er du udstyret med 6 uhyre destruktive "Granatbæbier". Disse bruges bedst til, at få de meget irriterende og angstnerotiske skovpransere, der gemmer sig bag de store kampesten, til at løsvinde op i en sky.

Store vogne, fly og motorcykler, er andre oplagte mål, der bare venter på at blive målrettet, af dine højeksplosive granater. Ind imellem er der mulighed for at indsamle flere af disse dødens frugter, i små depoter rundt omkring. **Commando** har en hel del til fælles med spillet **Rambo**, idet hermed også her lyder på noget i retning af: "En mand med en kæmpe hær".

Commando er i bund og grund en efterligning af én af spilserierens kendte succesformater. Slet ingen komplet køllefæl efterligning men som det ofte sker ved sådanne spil, kammes kvaliteten en kende.

Ikke desto mindre er grafikken i **Commando** god, selv om nogen måske ville kalde den lidt stor og klumet. Lyden er acceptabel, uden den helt store nytænkning. Den så hæsligblæsende action, er med til at gøre spillet, et gift af spænding.

FANTASILØST PIRATEVENTYR

Når noget nyt kommer på mode, skal alle have lige netop DET. For at alle kan få DET uden at blive trætte af DET, skal der være leverandører. For tiden er adventure spillet store hit. Ego skal alle have adventure programmer. Det eksisterer mange lækre adventure, men også mange meget dårlige. Det er svært at se om et adventure er godt. Alle indpakningerne er lærerstrøende, og lover guld og glæde skove. Måske ikke lige glæde skove, men så investeret spænding, og det for alle pengene. Desværre er det ikke alle programmer der er så gode, som titler og indpakninger lover.

Seas Of Blood har det betag på denne måde. Mærket kalder deres program for "Å

gælding fantasy adventure game", og det passer absolut til spillet. Det er faktisk rami lige i plet, fordi du skal virkelig kæmpe med din lærer, for at få et eventyrligt ud af det. (Gad vide om jeg har forstået det rigtig????)

Seas Of Blood bygger på nogle bøger af forfatterne Steve Jackson og Ian Livingstone, men desværre har programmerne ikke forstået at omsætte begernes spænding til computeren. Faktisk er spillet jævnt kedeligt (Som en ven beskeden kaldte det). I **Seas Of Blood** er du en vaskedeagle blodred, pirat. Du er kaptajn på skibet *Banshee*, og på de omkringliggende have, trykkes du af alle de rejsende. Du er pirat, og derfor overtager du dem på striben. Lyder det spændende? I spillet er det dog knapt så håbende. Alle overaltidende sker under stor udkamp som, hold godt fast, afgøres ved lemgekast!! Ingen bragende kamptider, ingen fed grafik, kun nogle lamme meddelelser om, at "du har fået en brædder" eller en række lemgekast er en kamp afgør. Kedeligt!! Ellers skal du samle dit søvegods sammen. Når du har fået samlet fåsækkekløgt sammen, kan du så drage mod dit tilhåbsted.

Seas Of Blood er i stand til at forstå små simple sætninger. På engelsk forstås. Det kender ikke så mange ord som andre eventyrspil, så på dette punkt er det ikke nogen revolution. Grafikken er MODE 1, med middelpåsting, og læresammensætningerne er ikke så gode som i andre spil. Det er ikke nogen lyd, men det har alligevel ingen indflydelse på spillet. God grafik og lyd ville ikke være nok. **Seas Of Blood** mangler liv og ånd. Ellers af havde set spil som *Alien 8* og andre, så kender jeg standarden og **Seas Of Blood** har intet af gøre i toppen. Hvis bare programmet var lige så godt som begernes, så



Grafik	9
Lyd	9
Action	10
Spænding	8
Pris/kvalitet	8

Grafik	8
Lyd	7
Handling	6
Atvækning	eh!
Pris	7



ARCADE ELLER ADVENTURE??



Dette program er simpelthen "The ultimate space age graphical arcade adventure", hvis man skal tro team'et fra Odin Computer Graphics. Selvom det er noget overdrevet er det da en presentation der siger temmelig meget om **Nodes of Yesod**.

Du har fået et lift med Venusrumlærpen og er på tods af at det ikke er muligt delge kopreplanen stiel af på månen. Det var ikke, fordi kaffen var dårlig eller fordi du ikke havde betalt!

Nej, det er langt mere alvorlige sager, det pælder Landet ligger nemlig sådan, at jordens videnskabsmænd ved et tilfælde har opspillet nogle signaler fra månen der var bestemt for noget ukendt ude i verdensrummet. Det gjorde jo i grunden ikke noget hvis ikke det var, fordi signaleme handlede om, hvor jordens forsvarelementer er sårbare. Derfor må og skal disse signaler stoppes så hurtigt som muligt og du har på tods af alle dine gode undskuldninger fået overdraget opgaven.

Nu står du muffers alene på månen for at løse en opgave som bestemt ikke er let. Faktisk nåede du ikke at få andet af vide af chefen, end at du skal opsamlé nogle magiske ting i månens indre for at finde hem til monolitten. Det eneste, han vidste om level på månen, er at der bor et særlt muldvæpne-agnende dyr på overfladen og at det skulle kunne være nyttigt at kende.

Faktisk indeholder månens indre et hav af mærkelige ting - såvel vælgtsindede som fjendtlige. Det skal også understreges at det ikke er muligt at finde de nødvendige magiske ting uden muldvæpens hjælp. Når det hele ser umuligt ud, vil muldvæpen ofte kunne grave sig igennem væggen og love en vej ud! Det kan også anbefales at lade muldvæpen 'smage' på alle de vægge, der ser spæslige ud - da det vil kunne åbne op for hemmelige rum.

Rest grafik og actionmæssigt må **NODES OF YESOD** siges at være på højde

med et aradespil. Men somtidig minder programmet i sin handling og store kompleksitet om et adventure. Grafikken er da helt pæn, og handlingens udførelse men hyrlden er noget forsmå i selve spillet. Det starter alles så flot i indledningen, hvor der spilles en veldynde og særlig-dende melod, og man hører en stemme (der faktisk lyder helt menneskelig), som præsenterer spillet. Spillet er lidt for svært i starten indtil man synes det er rigtig svært. Til gengæld bliver man også grebet af spillet, når man er inde i det - specielt fordi man kan blive ved med at finde nye spændende rum.

Grafik	10
Lyd	9
Spænding	9
Action	9
Pris	9

KRIGSROBOT

Arc of Yesod hedder sidste nye spil fra Odin Computer

GRAPHICS. Her er efterfølgeren til den meget succesrige

Nodes of Yesod. (Se billedet)

I **Arc of Yesod** styre du helten

Charlie, hvis formål er at finde

en masse krystaller som er

fordelt ud over en kæmpe-

byrind. Labyrinten består af

huler og teleportere som kan

bringe dig fra hule til hule.

Selvstændigt skal Charlie ikke

have det all for nemt med at

finde krystallerne, så han kan

komme op i rumskibet og redde

jordens bemidd. Derfor er

der i hver hule, en masse for-

skellige monstre som skal gæ-

se livet surt for dig. Nogle af

dem kan du dræbe med din

lille krigsrobot, som du til en-

hver tid kan hve op at have-

det (ja, du løse rigtig) på

Charlie og styre.

Andre uhyrer reagerer dog li-

ke på dine skud, så dem må

du undgå. Her kan du nokere

at blive styret rundt, og din

kræfternegt formindres. Der-

udover kan du nokere at joy-

sticket nu styre omvendt!

Ubehageligt!

Du skal også bruge den lille

robot til at bryde murene ned

så du kan passere til gennem

nogle rum.

Grafikken i spillet er meget

god, og der er nogle virkelig

solte og fantastisk lyde i

spillet. Føls er der en gul ro-

bot, og en lille blå tank, som

er virkelig godt animeret. An-

1 PT	SCORE
1 PT	LUP 13600
0 - 0	ZUP 13300
	21



de sjove detaljer kan nævnes i "pause mode", som aktiveres ved tryk på RETURN sætter Charlie sig resolut ned og venter på endnu et tryk på RETURN.

En anden sjov og flot detalje er, når Charlie falder ned. Her vil hans arme svinge hurtigt rundt, hvilket ser meget realistisk ud.

Bagnudsgrafikken er også meget pæn, med teleporteeffekter og et for månederskabets følelse.

Lydiden er nogenlunde tilfredsstillende, med de nødvendige ZAP lyde, og en tilsvarende som når du ønsker det.

Det eneste der er synd ved dette spil er, at kender man Nodes of Wood er det ingen glædelig overraskelse. Den minder all too meget om sin forælder. Ifølge med udskillelse grafik og lyd, samt enkelte smådetaljer rundt i spillet. Spillet er for folk med købnyttelyst, og lyst til at udforske nye grafikvejen. Men for os der søger det hele lidt som om der skal læses nogle hurtige karate.

Men kender du ikke i forvejen Nodes of Wood, så er spillet bare ok.

Grafik	10
Lyd	7
Spænding	9
Fængende	7
Realisme	8

Selvrisvar kan som de fleste sikkert ved, bruges til mange ting. De fleste bruger det hvis de bliver overvældet. Men alles bliver selvrisvar hovedsagelig kun praktiseret til træning og humeringer. Det er dog et faktum at selvrisvar også kan bruges som en slags alternativ problemløsning. Eksempelvis kan to fyre der er fællede i en og samme pige, afgøre striden ved at hække hinanden i småtykter. Præcis sådan er tænkningen i Data-east's nye spil **Karate Champ**. Hvor skal det også, at på den måde er pigen helt sikker på, at gå i byen, med den der kan forsvare hende bedst. Kritikken til denne primitive måde at løse sine kærlighedstanker på, synes dog overvældende. Hvis ved om ikke pigen selv dyrker karate, og foretrak det at gå i byen alene. Eller måske bliver du, tænget for vald mod søges, all mens det sker næsten den udførelse ud. Alle disse dyrer udførelse bliver da trods alt ikke udført for i **Karate Champ**. Her er all ligevel, og nemt at forstå. Pigen er dog evig to så længe du bare vinder. Tilmed kræver du det ene kvindelyste efter det andet, for hver skærm du gennemløber. Trasker er ikke en dyd du selv besidder, derfor er du for stor en støttejæger. Nærmest **Karate Champ** vil udførelse

forekomme den rufnede spilleautomats gamblers bekendt **Karate Champ** er en næsten loyalt til den så velkendte spilleautomat af samme navn. Grafikken er på alle punkter lige så god, på nogen er den endda bedre. Betsvælgert er der bare at konstatere at **Karate Champ** desværre ikke bliver væsentligt bedre, desto længere ind i spillet der når. Selv om spillet er loyalt med disse forskellige sværhedsgrader, er det stadig all too nemt at finde tricks der muliggør evig overlevelse. Det gør spillet en lille smule trivialt og kedeligt i længden. Sammenlignet med andre nærkampspil hævder **Karate Champ** sig ikke navnevarseligt, snarere tværtimod.

For at komme videre til næste skærm, skal du ud at 3 omgange, mindst vinde 2. Men ikke nok med det, du skal også være i besiddelse af flere points end din forhælle rival. Opslyder du ikke disse krav er du dæmt løber, og må sendes kravet på hjem og slukke sø. Points gives efter hvor kompliceret dine afspændende slag er, samt hvor rent de går gennem.

Karate Champ udmærker sig ved at have et rigt udbud af forskellige spæk og slag. Til den mere detaljerede prægede spillet er påerigter også mulige. Når du omsider har ned-

kæmpet din modstander, udsættes du for en kort bonusrunde. Denne kan tæks bestå i at undvige diverse ispedde potteplanter knække det størst muligt antal munnen, eller knalde en stor fryttrindydend præmiefyrt ved. Efterbønden som du kommer længere og længere ind i spillet gør du bekendtskab med flere og flere indtagende damer.

I **Karate Champ** kan du udover at spille mod computeren, også vælge at spille to. Denne sidste mulighed, giver spillet lidt mere variation og spænding.

Grafikken er som sagt ganske god, og lyden er absolut heller ikke væsent. Både slagene lyder flot, selvom lyden slet ikke lever op til følelsen i **The Way Of The Exploding Fist**. Desværre er **Karate Champ** langhalsede længende. Spillet er simpelthen for nemt.

Vi mangler COMODORE 64 programmer

Kar da lovte nogle gode programmer, og kunne da tænke dig at have nogle herlige kasser? Så send dem gerne ind til **SOFT SPECIAL**. Vi kan tilbyde skærmte brennere, helt op til 1000 kroner. Send dit superprogram til: **SOFT SPECIAL**, St. Kongensgade 73, 1264 København K.

SPARK KNOCKOUT OG VIND PIGEN



Grafik	9-10
Lyd	9
Action	10
Spænding	8
Realisme	9



LEMLÆST FOLK TIL ROCKMUSIK

Rock'n Wrestling fra Melbourne House vil gøre livet sur for enhver der har påstået, at de arcade spil der landes, var for nemme.

Det kan mødes af **Rock'n Wrestling's** demoprogram er inspireret af 2 ting. For det første er der en snert af Exploding Fist, bare 10 gange sværere. Den anden ting er en summering af de voldsomeste Wrestling (tribrydning) kampe der har været sendt i en-gåks fjernsyn. Det er med **Rock'n Wrestling** du skal lære at bryde. Og vi begynder lige nu.

Du kan spille alene (mod computeren), eller sammen med en af dine venner. Men inden du går i gang, skal introduceres for de forskellige features.

Der er over 25 forskellige slag, spark, hop eller hvad du måtte have brug for (Ja, den er god nok, 25 stk.). Du er Gorgeous Gre, og det lyder jo meget godt men du er altså nr. 10 på ranglisten. Nr. 10 er bunden, og det kan du jo ikke have siddende på dig (tænker du). Men du bliver klogete, for der er en grund til at du er nr. 10. Spillet er nemlig P (computer) svært. Meeen kampanden er ikke lovsnudet, for du har lige siddet og spillet Exploding Fist, og lavet

high score, 3 gange i træk, så der er ingen småtsteder her.

Lad os læse se på ranglisten, og hvem du skal møde på vejen, for at nå i toppen. Det er Lord Toll, der er den farligste wrestler i verden, han er en meget svær wrestler, og kender alle tricks og bevægelser. Lord Kamey Trouble er trasket, og ingen ved hvor han kommer fra (nej, det er ikke Batman). Hans favoritslag er "The clotheshine". "Jeg elsker at høre dem gæpe når de kvæles" var hans kommentar.

Flying Eagle er en hvidblods Apache, og han lever op til sit navn, når han udtøser en "Turnbuckle", så pas på den.

Vicious Vivan er punket, men ikke noget skvot af den grund. Han kan løb i hurtig Marsou, lækker har en helt igennem led måde at kæmpe på. Han får sin styrke gennem at kaste med køer hjemme på kosmen (måske er han gammel mester i 200 meter katveksstrøg på tid?).

L.A. Bruce optræder både i og udenfor ringen, og går aldrig af vejen for et godt slag-mål. Lad ham aldrig komme bag dig, for så opdager du aldrig hvad der skete. Han elsker lyden af hjemostallen, der brækker når han vender

bunden i væsel på dig, og laver en sprænge, der får dig til at ligne propellen på en helikopter, for derefter at kaste sig (Av!).

Angry Abdul hedder "Angry" fordi han er søn af en rig sheik, men står sidst i søkken af arvinger. Hans favorit er at bise eller ole, ved at banke sine modstanders hovede gennem gulvet (ikke sødt af ham er sidst i anverdsken, der er da ikke noget ole der!).

Molotov Mick, også kaldet "the One Eyed Powerhouse" er den næste på listen. Molotov Mick's hoveder er et kapitel for sig selv. Under træningen smadrede han et blokke med det. Og det forlyder af hans hjemstald er over to kommer tyk. Pas nu på at du ikke kommer over på hans blinde side, så bliver han nemlig sur. Redneck McCoy er en bonde (ikke lamp), der uadærligt ser meget tilfældig ud men lad dig ikke narre af det. Han er sandtvis placeret på en 9 plads, hvilket betyder at han er den tredje du skal møde. Før du går i gang, eller kaster dig ud i at kæmpe med Redneck McCoy synes jeg at du skal træne alle slag og kombinationer. Det gøres bedst ved at smække joysticket i port nr. 1. Tyk pegetangen ned på F3, og du er nu i 2-players mode.



Så nu er du helt alene, og kan øve de over 25 forskellige kombinationer af slag, spark, hop osv.

Dele 3 dimensionelle spil bruger vækkelig udstødning, og kræver lang tid træning. Hvor lang tid ved det dig ikke at lære de 10 funktioner der er i Exploding Fist?

Nå men der er ikke andet at gøre end at klatre på. Det hele bliver jo nemmere med lidt musik til, og her kommer noget af tiden helt til sin ret, nemlig ROCK i **Rock'n Wrestling**, er der nemlig over 10 forskellige Rock-Soundtracks. De spiller samtidig med kampen, og giver hele spillet et ekstra puff. Så er der vist kun tilbage at sige "break a leg"!!! Eller hvad der ellers kan brække. Køb **Rock'n Wrestling**, og lær de sejeste ledelse og mest beladte knop, der findes på denne jord.

Gratit	9
Lyd	led
Sværhedsgrad	1.1
Spænding	8
Psykiskvæbet	9



PROGRAMMER DIN EGEN KLOAKROBOT

Floyd the Droid er et spil, der uhrvådsomt vil kasneere alle robotelskere. Rodomonts Floyd er en lækker lille robot af helt samme størrelse som Starwars filmens R2-D2, der engang smeltede mange filmhjerter.

Temoet i **Floyd the Droid**, er dog at en helt anden karakter, end Starwars action og fiktions-mættede fantasier. Her foregår det hele nede på jorden, eller snarere under den. **Floyd the Droid** gør sig sin eksistens bemærket, ved at søge sig storbryens kloaksystemer. Kloakkerne er ettehånder, blevet så tykke med røtter, søgemyr og krokodiller, at enhver kloakarbejder med sin løstald i behold, nægter at gå derned. Istedet er det stakkels Floyd, der skal riste sine "liv" og lemmer.

Til gengæld er Floyd i modstridning til enhver almindelig kloakarbejder, udrustet til at imødegå alle de dramatiske situationer. Situationen der kan opstå i de tilfældige og ledigtstående stamkænder. Det er slet ikke så lidt, at du som robot skal igennem i disse lot (concrete, red.) Gang på gang bliver du, som robot angrebet af søgemyr, der hvis du ikke staks dukker dig går dig i elektrisk. Ligeledes skal du lønse at hoppe over, eller landet på rotterne og krokodiller. Sidstnævnte kan godt give problemer p.g.a den tendens de har til pludselig at stoppe op. Så snart du kan håndtere de

konkurrence problemer i kloakkerne, kan du hoppe til menuen og programmere dig selv.

Når din robot test er programmeret, er der 3 mulige styremodes at vælge i. Der er manuelt, halv automatisk og helt automatisk. Manuelt styring giver sig selv. Halv automatisk demmod lader dig styre Floyd, indtil du mæder noget der truer dig. Bilet tryk på fire, får din robot til at udføre den programmerede bevægelse. Et ekstra tryk på fire i halv automatisk mode, giver dig chancen for at bryde ind. Det kunne jo være at noget var ved at gå helt galt.

Helt automatisk styremode betyder at roboten helt vil overtage styringen, hvilket er ensbetydende med, at du må stole på dit programmerede kvaser. Til gengæld har helt automatisk mode den fordel, at roboten udfører sine bevægelser fantastisk hurtigt. Programmeringen er nem og ligetil. Man testes næsten til at sige pædagogisk. Der anvendes nemlig illustrative ikoner der symboliserer robotens bevægelser meget fint. Næsten tredjedel af skærmen består af et stort billede og 12 mindre. Det store billede fortæller dig, om det er en bevægelse til lavere, imod fæls søtter eller krokodiller. Lad os antage, at det er til lavere mod rotter. Ved hjælp af dit joystick, trækker du nu det ikon, der symboliserer en røtte. Demod springer du hen til

det teate at de 12 små billeder, og laver op eller ned i din styring. Her vælger du så den bevægelse, du vil have at roboten skal foretage sig. Ved endnu et tryk på fire går du videre til næste billede for at lave fortsættelsen til din bevægelse. Det siger sig selv, at du med 12 forskellige ikoner, er i stand til at lave nærligt avancerede bevægelser. Når programmeringen er tilendebragt, kan du teste hvordan roboten vil modangræbe ved et angreb fra et udvalgt skadedyr.

Det er dog ikke kun skadedyr du skal kæmpe imod. Kloakkerne findes også en uendelig strøttelange. For at imødegå dette menneske, der så skamløst har tådt på landets allerhelligste love, er din robot udrustet med en revolver kuller 44. Denne kraftfulde kuller, er et særdeles effektivt redskab til udryddelse af bedelise. Blyspæderen vil yde din ellevs så forsvarende robot sikkerhed.

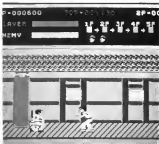
Serhøvelig kan din robot og så programmeres til at imødegå denne bastedende forbryder. Kombineret med diverse kloakbolske hop og knusning, skulle den undvægne strøttelange skæbne allerede være afgjort. Fondsat programmeringen er i orden og rigtig udført. En gang imellem møder du andre roboter, ligesom din egen Floyd. Her skal du passe godt på, da nogle af disse heltautomatiske roboter er løbet løbsk, og

kan være ekstremt destruktive og meget lumske. Hvis du møder en sådan heltautomatisk robot (det hedder de), står din egen robot staks over til manuelt styring. Indprogrammeret lavas imod denne slags robotter, er nemlig ikke mulig.

Selve rensningen af kloakkerne, er sig selv et problem. Din robot er udrustet med en række forskellige værktøj, med hvilke det burde være muligt at seere kloakkerne effektivt. Også rensningen af kloakkerne kan indprogrammeres. Når den perfekt programmerede robot omsider er udviklet, kan spillet ses. Det er en sætning, så man ikke skal store helt forta hver gang.

Gratifikation i **Floyd the Droid**, ligger heller ikke at nogen underdelige TV-spils puppetetsproblemer. Den er dermed pæn og nydelig. Lyden kunne til gengæld godt have været en hel del bedre. Konklusionen må blive, at **Floyd the Droid** er et meget langtgående spil, som udvikler sig på mængden, ved sine mangefarvede og anderledes funktioner. Det oversgår ikke andre med hensyn til lyd og grafik, men det er heller ikke altid det der skal til for at gøre et spil interessant, vel?

Grafik	9
Lyd	7
Langtgående	10
Betydning	10
Pris/værdi	10



HÅRD KUNG-FU

Dor er i den seneste tid dukket følgende karate-spil op på markedet. Det vækter dog stadig ind med nye til dem er **Kung-Fu Master**, der via US Gold distribueres over hele verden.

Spillet minder på mange måder om de to besseltes "Bruce Lee" og "The Way of the Exploding Flat". Det er nærmest en blanding af dem begge.

Du befælder dig i et stort japansk slot kældret i hvit kung-fu lej mod det traditionelle sorte bælte i din røde jagt for at komme op på øverste etage, meder du en hel del forskellige forhænder. De løse består af nogle lende karatemand kældret i en lilla dragt. Al de bruger en anden trætrækt beholder for enhver karateekspert af deres sjæl er besudlet. De har kun onde tanker dets hjerte. Ved lende øjeblik optales deres optælling som en vælg gæst, nemlig ved at de vil gøre dig et stort varmt knus. Hvor byggerigt, tænker du umiddelbart - et computerpil med varme læber.

Ovenstående vender sig dog hurtigt til en klar rødskælnemmel, når du kaster et blik op på din energilabel, som er stærkt og stød lolkende. Det går da op for dig, at du er i ørskamp med disse lilla kugledeyere.

Den næste tanke der griber dig, er at måske kompagtigt i joysticket. Men fortabt, spillet er løst og du opnåede ingen points.

Heldags er der en god brugsanvisning, hvor du opdager hvilke kombinationer du har til rådighed.

For det første kan du gøre disse modstandere et spark i hovedet (næst) fuld kontakt. Rammer du, markeres det med et højt smæld, og den lilla pyramidens lander et par etager ned, for at møde en uvist skæbne. Dernæst kan du hoppe op i luften og maltraktere deres ansigter (aah! endnu mere vold).

Ønker du variation, lader det sig gøre ved at du går ned i knæ og knuser deres skinnens med et lejt spark. Det viste sig i øvrigt at vedre sandesels elskert. På samme måde kan du da også lstedet for at sparke til de samme positioner. Hoppede, siddende løbende og stående. Alt i alt 8 forskellige modmeloder, der giver spillet gode variationsmuligheder.

Du kan også hoppe dækle op i luften, og dermed vinkles de lilla mænd til en løbetid og vild ørskamp. Men det anbefales bestemt ikke, for energi tabes ved hver nærkamp.

Prudselig på din vej meder du en lille vægspæner der kommer plaskende og begynder at omklamre dig. Og så han suger lystigt energi af dig. Den eneste måde du kan komme disse mændene til livs på, er ved at gå ned i knæ og sparke eller slå dem i hovedet. Det kan godt være vanskeligt, når der samtidig påker tre-løse lillamænd rundt

omkring dig. Her kommer hoppe funktionen dig til hjælp, da du på grund af detes størrelse kan springe over dem. Dette kan de nemlig ikke helt forstå, og løber bare videre ud af skærmen. Der går et par minutter hvor du syntes, at dette er ganske snedigt. Men det kan lige til en af minimændene, pludselig hopper op i luften og sparke dig i hovedet. Al blive ramt i hovedet, medfører, ligesom alle andre korporlige overgreb, energitab. Der går dog ikke mange spil før du finder ud at af jode både minimænd og de lilla kugledeyere. Næste problem dukker nu pludselig op - nemlig en stor robust mand med en karatekæp. Denne kæp er specielt besagnet til af pulverisere hver eneste knogle i din krop. Den store mand er langt mere robust end de andre og lader sig ikke slå ud af et par spark i hovedet. Hans skal rammes op til tre gange før han bukker under. Og igen da har du som regel, selv mustet meget energi.

Efter at det er hylkedes dig at nedkømp ham, bliver du sendt videre til 2 etage af slotet.

Her bliver der kastet med svække japaniske knucker, som hvis de rammer dig, vil medføre energitab. Hvis du ikke sparke knuckerne i skyket, ligger der en lille over-skæbne inden i. Denne over-skæbne består i en slange som foretager dig igen får du brug for hoppe

funktionen da det er den eneste måde hvorpå du undgår at blive bød. Ulovers knuckerne kommer der med jævne mellemrum store knuger med brat lude. De eksploderer i løbet af få sekunder, og forvandler sig til en polleplante. Den forholdsvis harmlose polleplante, ændres sig straks efter til en lidprudlende drage der gør alt for at forvandle dig til drage-animad. Under forudskænk af, at det også hylkedes dig at overkomme alle disse vanskeligheder, kommer du videre til 3 sal hvor knuckerregnen omsider stopper.

De lilla vogler og minimændene kommer nu igen. Men det kan du jo snart ikke hvide dig op over mere. Og du har jo det sorte bælte, hvilket bevirker at du er allerede: vil læde dem.

På dette tidspunkt meder du fåse sørgpægede karakterer. En blåneladende pans mand, begynder at kyle knive mod dit hoved og mave og så græder det jo om at være smidig.

Når du langt om længe også har fået forholdsvis godt check på at uddyde denne kung-fu-ino, byder **Kung-fu Master** på en boomang mand.

Manden kaster en boomang efter dig, og nægter håndrakket af de. Rest efter tre-tre vejpåseede spark i hovedet, får luften, giver han op.

Kommer du et trin højere op i slotet meder du en (gratis



MISFORSTÅET JORDSKÆLV

Når folk er trætte af at se rundt oppe blandt ubopåede planeters utrolig triste, hvad gør man så hvis man stadig ønsker at spille spil? Ja, de har da fundet løsningen hos "Monolith", softwaremødet der har lavet **Quake Milus One**. Spillet køegår nemlig langt nede under jordens overflade. Det er ikke på Mankythe mole niveau, altså, det er faktisk af kløbeslet inde i jordens ukendte inderte. Hvad er dog også nemmere end at lave et spil, over noget der slet ikke eksisterer?

Ved spillets start beder det vi os langt nede, et sted under farmon kolonihavehus. Her nede under, ligger en "Power Station", kaldet Titan, der slubrer sin kraft direkte fra jordens uafhængige lemme ligesom vore ukræfter. Titan styres af fem store computere. Ubekendtvis er der nogen der har saboteret dette kraftværk (hvis Gæ-

sepeace man købt ubåde?), og hvis det lykkes helt for dem, vil det resultere i uover-skuelige katastrofer.

Dem der er ude efter os, er ELF "The Rebel Liberation Front", (har du heller ikke hørt om den endnu?) Blandt andet vil det udsætte et meget voldsomt jordskælv, der vil få slemme følger.

Din mission er at indtage eller ødelægge de sidste tre computere der styret Titan. De hedder noget så originalt som Zeus, Poseidon, Vulcan og Aere.

Ja, det lyder jo ganske godt alt sammen, eller hva? Men nu kommer vi til spogens kerne (ikke jordens), hvilket er dit løb!

Mens båndet indlæses, ser du et håndicopplet løst på at lave et køkkert opstartsbillede. Ja, jeg vil næsten kalde det en mutation. Og hvor er musikken, den lyder som om

de spiller skabte-symfonien bagfra. Så kæder du Ja ja, det kan da nå at blive godt endnu, og undlader at lave en køkkert vegetabilisk bånd-salat ud af båndet.

Når spillet er loadet færdig, bliver du kastet lige ud i kampen. Med jysticket i port 2, er du rustet til kamp.

Då kørte, eller såkaldte bil, mangler ihvertfald ikke noget. Der er benzindmåler, energimåler, ur, maskinindikator, pumpe, kart osv. Her har kun køreren sat sine grænser, og alle instrumenterne blinker dybt og blipper. Gæskken i bilen er ret fed, men så slap køreren også op. Måske til kedelig "play-ground" har jeg sjældent set

inde i "bilen" er der en masse feltet, som kan aktiveres ved at lære jysticket "bun over", og trykke fire. Der er en masse "Modes" du kan "arbejde" i. Der er både "Transition Mo-

de", "Thrust Mode", "Static Mode", "Weapons Mode", og mange mange flere. Om det så var tusinde modes eller flere, ville dette spil ikke blive sjovt. Du når lige at sætte bilen igang, for at blive "zppet" et andet sted hen, hvor du bliver beskudt bagfra. Når du endelig, ved hjælp af de almindelige mange menuser har fået drejet, så er du blevet slået så mange gange, at din bil ikke duer mere. Sådan køegår spillet, lige indtil de dødsinge-hoveder vækter lige ned i hovedet på dig. I bunden af et jysticket i grafik, opfordrer dig til at aktivere fire-knappen for et nyt game. Sjov ting, eller hvad synes du?

Lyd	hvilken?
Grafik	8
Spending	9
Action	10
Pængslende	3
Pris/værdi	5

set dårligt) kæmpe som spræker og slår dig i hovedet blot du, nærmest dig den mindste smule. Også han er læmselig vanskeligt at få tas på 4 sol byder også på kæmpe-biler, som stikker og løpper enegy tra dig. Disse kan dog udrydtes med et solidt spark eller slag. Desværre følger diverse dømmere med ekser og stjerneskud-patolier. Og til sidst på 5 sol, møder du din ligemand Super-Dupe-Kung-

fusen. Han er strategisk se-digt placeret, nemlig på den 5. og sidste sol.

Så selv den bedste vil kunne kæmpe med spillet i timens, uden dog at komme nogen vegne.

Kung-Fu Master er heldigvis udstyret med forskellige sværhedsgrader (fra 1 til 5). Valger du sværhedsgrad 3 kommer du direkte op på 3 sol, så du ikke behøver at køde dig til døde, for at komme et fyrme-

ladende uoverkommeligt problem på anden sol til livs. Det er i spillet, muligt at spille to personer (dog ikke samtidig), hvilket øger spileglæden i mange henseender. Gæskken er ganske glimrende, men den kunne dog godt være lidt mere varieret. Dette gælder også for den monotone japanske stager, som underholder dig spillet igennem.

Alt i alt må man sige at **Kung-**

Fu Master er meget pængslende på grund af sine morsomme variationer i kampsteme-lyden og grafikken kunne som sagt godt have været bedre, men man må sige at det opvejes af spillets action og tempo.

Grafik	9
Lyd	8
Action	10
Pængsling	11
Pris/værdi	9



Warrior

■ Programmet Warrior til Amstrad er et selvinstruerende spilleprogram og man kan bruge både keyboard og joystick.

Hans Lohmann Joytissa



WARRIOR, no. 556.

```

10 * *****
20 *
30 * WARRIOR *
40 * ov *
50 * HANS L. JOYTISSA *
60 *
70 * *****
80 *
90 * FEBRUAR 1985
100 *
110 MINI=40:PLADS=1:INTERRUPT=100:POINTS
  =0:TIMER=0
120 GOSUB 450:REM **GRAFIK**
130 GOSUB 740:REM **INSTRUKTION**
140 I=10:RIGERE=0:COLOUR=15:P=-1:K=0
150 ZAV 1,15,-1,3
160 REM **SPILLET**
170 MODE 0:APER 3:CLS:PEN 14
180 LOCATE 7,5:PRINT "KAMPPLADS"
190 LOCATE 7,5:PRINT "KAMPPLADS"
200 LOCATE 9,14:PRINT MINI:LOCATE 9,14:PR
  NT "RIGERE"
210 GOSUB 1120:REM **KLOD**
220 GOSUB 530:REM **GRAFIK**
230 EI=CVZAV 40:TIMER GOSUB 410

```

```

220 M=(INT(RND(1)*8)+0):O=(INT(RND(2)*8)
230 FOR I=M:(O,H) TO MAX(O,H):O=I-1
240 SOUND 1,50,10,2
250 LOCATE #1,7+2,10:CALL ADDI3:PEN #1,5
  I:PRINT #1,"0":IF Z=0 THEN G=I+1
260 LOCATE #1,7+G,10:PRINT #1," "
  IF I=M
  4X(O,H) THEN GOSUB 310
270 I=X-(INNEY(R))=0 AND X(16)+(INNEY(L)
  =0 AND 3)3
280 PEN #2,3:LOCATE #2,X,15:PRINT #2," E
  "
290 IF INNEY(S)=0 THEN 350
300 GOTO 390
310 FOR W=1 TO INTERRUPT:NEXT W
320 LOCATE #1,7+2,10:PRINT #1," "
330 IF COLOUR=26 THEN COLOUR=15
340 COLOUR=COLOUR+1:IF #2,COLOUR:RETURN
350 O1=SOUND 1,25,3,4:FOR I=1 ((X+1)*32)
  -16,32:DRM 0,207,0:DRM 0,40,4
360 IF I=KEY(S)=0 AND I+1=I+2 THEN GOSUB
  440:REM **ART**
370 EI
380 PEN #2,7:LOCATE #2,2,15:PRINT #2,USI
  NG "KRIGERE" ## P.###:IRIGERE:POINTS
390 FOR W=1 TO INTERRUPT:NEXT W:NEXT I
400 GOTO 200

```

```

410 DIF F=7+4:FOR T=0 TO (F+4) STEP 2:ORJ
GIN 598,242:DRW 30+COS(T),30+SIN(T),34X
EXT T
420 IF F=389 THEN 880
430 E:RETURN
440 REM ==RNRIT==
450 PEN #1,6:LOCATE #1,7:2,10:PRINT #1,C
H#(7:3)
460 SOUND 1,0,45,5,1,0,15
470 KRIGERE=KRIGERE+1:POINTS=POINTS+2:CO
LOUR=COLOUR+1:IF COLOUR=26 THEN COLOUR=1
5
480 INK 9,COLOUR:RETURN
490 REM ==GRAFIK==
500 SYMBOL AFTER 63
510 SYMBOL 64,126,216,216,254,216,216,22
2
520 SYMBOL 91,24,36,66,129,255,26,24,24
530 SYMBOL 92,27,159,127,27,24,60,102,19
5
540 SYMBOL 93,255,165,165,255,165,165,16
5,255
550 SYMBOL 123,56,120,240,248,220,14,7,3
560 SYMBOL 124,56,0,124,198,254,198,198
570 SYMBOL 125,24,24,24,24,24,126,126,0
580 RETURN
590 REM ==GRAFIK==
600 WINDOW #1,1,20,1,10:PAPER #1,1:CLS #
1
610 WINDOW #2,1,20,11,25:PAPER #2,0:CLS
#2
620 WINDOW #3,4,17,11,20:PAPER #3,4:CLS
#3
630 WINDOW #4,4,6,7,10:PAPER #4,4:CLS #4
640 WINDOW #5,15,17,7,10:PAPER #5,4:CLS
#5
650 PEN #1,7:LOCATE #1,7,1:PRINT #1,"HRR
RIDR!"
660 R=3:2=4
670 PEN #1,4:LOCATE #1,8,5:PRINT #1,CHR#
(143)" " :CHR#(143)" " :CHR#(143):LOCATE
#1,8,6:PRINT #1,STR$(2=45,CHR(143)):"P
EN #0,2:PAPER #5,1:LOCATE #6,2,2:PRINT #
6,"14"
680 IF R=3 THEN #14:6=5:GOTO 670
690 MOVE 256,80:DRW 256,176:34MOVE 384,
80:DRW 384,176:MOVE 320,80:DRW 320,208
700 FOR Y=32 TO 128 STEP 32:MOVE 256,48+
Y:DRW 320,80+Y:MOVE 384,48+Y:DRW 320,8
0+Y:NEXT Y
710 FOR Y=32 TO 128 STEP 32:MOVE 240+Y,2
08:DRW 240+Y,80,4:NEXT Y
720 DEDIFOR Y=1 TO 359 STEP 2:ORIGIN 598
,342:DRW 30+COS(Y),30+SIN(Y),5:NEXT Y
730 RETURN
740 REM ==INSTRUKTION==
750 INK 0,2:INK 1,1:INK 2,2:INK 3,0:INK
4,15:INK 5,25:INK 6,6
760 MODE 1:ORDER 11:PAPER 3:CLS:PEN 0
770 PRINT,," WARRIOR OF HANS JAYR
TISSA"
780 PRINT STRINGS(428,CHR(154)):"PEN 2
790 PRINT,," DU ER TILBADE I MIDDELA
LDEREN OG SKAL, KUN BEVÆGNET MED
EN AR- * :PEN 0:PRINT # * :PEN 2:PRINT
# * :BROST, ANGRIDE EN MIDDELAEDERDAG,
DER ER BESKYTET AF FJENDTLIGE
KRIGERE."
800 PRINT,," DU SKAL BRUGE DE HANDE K
RIGERE * :PEN 0:PRINT # 0 * :PEN 2:PRINT
# * :DU ER TILBADE FOR SOLEN FORNØRDES."
810 PRINT " MEN DER ER DOK ET MINIMUM 0
U SKAL DVEN, ELLERS ANKOMMER DU IK
KE TIL DEN NØSTE KAMPPLADS."
820 PRINT,," # DEN NØSTE KAMPPLADS E
R MINI- NUMMET OG HASTIGHEDEN STØRR

```

```

E."
830 PRINT,," ØNSKER DU AT BRUGE CURSOR-P
ILENE * :PEN 0:PRINT CHR$(242):CHR$(240
):CHR$(243):PEN 2:PRINT # * :ELLER JOYST
ICK (C/J)?"
840 J=UPPER$(INKEY#)
850 IF J#="C" THEN #1:L=8:B=0:RETURN
860 IF J#="J" THEN #2:L=74:B=74:RETURN
870 GOTO 840
880 REM ==CRASH ELLER SEJR==
890 IF KRIGERE=MINI THEN 1060
900 PEN #1,2:LOCATE #1,15,5:PRINT #1,"#
:PEN #1,3:LOCATE #1,14,4:PRINT #1,"#1:LD
CRTE #2,X-1,13:PRINT #2," # :LOCATE #2,
14,13:PRINT #2,"#1:PAPER 1:PEN 3
910 FOR O=1 TO 2000:NEXT O
920 FOR O=5 TO 23:IF O=18 THEN 930
930 SOUND 1,400:(O=10),5,7
940 ORIGIN 0,0
950 LOCATE 14,0-1:PRINT # " :PAPER TEST(4
20,415-(O=16):LOCATE 14,0:PRINT "4":NEXT
O
960 SOUND 1,0,45,0,1,0,15
970 PAPER 4:PEN 14:LOCATE 6,11:PRINT "OR
ME OVER":LOCATE 6,12
980 PRINT:IDEN (J/A)"
990 W=UPPER$(INKEY#)
1000 IF W#="J" THEN RUN
1010 IF W#="M" THEN 1030
1020 GOTO 990
1030 MODE 1:END
1040 IF PLADS#4 THEN FOR R=1 TO 4000:NEX
T R:GOTO 1190
1050 FOR R=1 TO 63:H=H+0,5:ORIGIN 320+A,
80:DRW 0,127-K,0:ORIGIN 325-R,80:DRW 0
,127-K:NEXT R
1060 PLOT 12,0,6
1070 RESTORE 1180
1080 TRG:FOR R=1 TO 5:READ #:(A):ORIGIN
275,176-R=1:PRINT #:(C):NEXT A:TAGOFF
1090 POINTS=POINTS+KRIGERE+100:PLADS=PL
DS+1:MINI=MINI+10:INTERRUPT=INTERRUPT+2
:TIMER=TIMER+1
1100 GOSUB 1120
1110 FOR R=1 TO 4000:NEXT R:GOTO 140
1120 REM ==HELODI==
1130 RESTORE 1170
1140 ROR PIT,DU
1150 IF PIT(1)=1 THEN SOUND 1,PIT,DU ELSE
RETURN
1160 GOTO 1140
1170 DRTA TIL,LYK,KE,
1180 REM ==VINDER AF SPILLET==
1200 POINTS=POINTS+KRIGERE+100
1210 PAPER 3:CLS:ORDER 11:PEN 4:PRINT,,"
TILLYKKE ".,," DIT ANDE
B":LOCATE 7,7:PRINT "LYKKEDE":LOCATE 2,
10:PRINT "DU FIK #POINTS:POINTS"
1220 LOCATE 3,12:PRINT " DU ER TILDEL
T ".,," THE VICTORIA",," CRDS
",," :LOCATE 6,21:GOTO 890
1230 REM ==BRVING==
1240 SPEED WRITE 1:BRVE "WARRIOR"
1250 SPEED WRITE 0:BRVE "WARRIOR"
1260 PRINT "OFUL TILBADE OG CRT FOR KONT
ROL"
1270 END
1280 "
1290 " P.S.
1300 " DU KAN DORE SPILLET SVÆRRE
1310 " VED AT ANDRE VARIABLERNE
1320 " MINI OG INTERRUPT

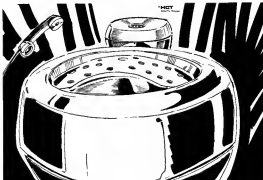
```

Phonebase



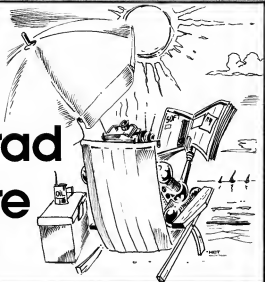
■ Mange har helt sikkert tænkt på, at det ville være praktisk at bruge sin VIC 20 til at holde styr på alle sine til numre og adresser. Phonebase er et sådan telefonkartotek (til en udvidet Vic 20), hvor man søger på navn, post nr., til nr. og adresse på en gang. Første gang man bruger programmet skal man indtaste de adresser, navne til nr. osv., man ønsker i data linjer fra line 600 og opover. Husk at sætte 5 stjerner med komma imellem, i den sidste linje, for at vise at det ikke er den sidste data. Det skulle ikke være helt umuligt, at udbytte programmet til også at kunne lave en udprintning. Hvis man er den heldige ejer af en printer □

Thomas Lind Hansen



```
1 REM (C) THOMAS LIND HANSEN 1985
2 REM*****
3 REM  PHONE BASE  *
4 REM*****
5 REM HUSK AT DER I DEN SIDSTE DATA LINJE SKAL STAA FEM STJERNER MED KOMMA I MEL.
LEH
6 REM SAALEDES +,+,+,+,+
7 REM ALLE "REM" I INTERIE KAN LINDRÆRES
8 REM*****
9 PRINT"██" POKE36A79,25 CLR:POKE36969,242
30 PRINT"██" GOSUB596 PRINTTAB(6);"██"TLF/ "██" GOSUB596
40 PRINT"███(██) ████ 1985" PRINT"███████████BY" PRINT"███HANS LIND HANSE
N"
120 PRINT GOSUB596 GOSUB590 POKE36969,240
130 PRINT"███" GOSUB596 PRINT"███████████":GOSUB596
154 RESTORE INPUT"███████████<GEORD":S: S0$=LEFT$(S$,4):C0=0
160 READN1$:READT1$:READA1$:READB1$:PERDRE$
164 T1N1$="*"THEN540
210 T1LEFT$(T1$,4)=S0$THEN550
230 T1LEFT$(T1$,4)=S0$THEN560
250 T1LEFT$(A1$,4)=S0$THEN580
255 T1LEFT$(B1$,4)=S0$THEN590
260 GOT0160
500 PRINT"███████████RVN: "N1$:PRINT"NRD. "A1$:PRINT"BY: "B1$
510 PRINT"TLF. "T1$:PRINT"BE: "BE$:C0=C0+1:
520 GOSUB590 GOT0160
540 IFC0=0THENPRINT"██NER DER IKKE":GOSUB590
550 GOT0130
580 PRINT"██TRY EN TAST" FORA=1TO99 GETA$: IFA$C0""THENRETURN
590 NEXT PRINT"█ " FORA=1TO99 GETA$: IFA$C0""THENRETURN
595 NEXT GOT0580
596 PRINT"███████████" PRINT"███"
597 PRINT"███" PRINT"███" RETURN
598 POB ** DATA **
599 REM GAV SAALEDES RVN, TLF, NR., GAVE- POST NR. OG BY, BEMÆRKNINGER
600 DATAPRINTS POST 04-457614,LOKKE 43-6436 SØNDERSTED,SUPER HURTIG
610 DATA LT OM DATA,01-112833,ST.KONGENSGADE 72,1264 KØBENHAVN, JHGEN,*,*,*,*,*
```


■ Her er det igen et nyttigt lille program, der kan omsætte grader af forskellig art. Der kan omsættes fra Celsius, Fahrenheit, Kelvin, Reamur og Rankine. Programmet kræver ingen instruktion, blot skal indtastningen være korrekt, da du ellers vil få "løve" resultater. ☐



En grad bedre



PROGRAM: GRAD C - F, 808-8

```
1000 PRINT "CLR,CRSR NEAR,
CRSR HOME,RSV ON,
SPACE1 TO PERFORM (CRSR HOME)"
PRINT "CRSR NEQ,SPACE1,CELSIUS"
PRINT "CRSR NEQ,SPACE18,FARENH
EIT"
```

```
1010 CLR:PRINT "CRSR NEQ,
SPACE18, FELSIN"PRINT "CRSR NEQ,
SPACE14, REAMUR"PRINT "CRSR NEQ,
SPACE18, RANKINE"
```

```
1020 PRINT "CRSR NEQ,
SPACE17:LOAD, STORELAR OMKØR DU
AT SKRIVE I CRSR NEQ,
SPACE1FØR (1-9/3-4/5)"
```

```
1030 GET B1$P:G1=OR B1$ THEN GOTO 1
GØØ
1040 IN 8 GØTØ 1000,1300,1400,1500,
1600
```

```
1050 PRINT "CLR,CRSR NEQ,
SPACE18:CRSR FØR CELSIUS"
INPUT "CRSR NEQ,SPACE18:INVT ØR
ADTEL,"I$A
```

```
1060 A$=A$/"5-32"ØA$+Ø73.18
F$=A$/"5-32"ØA$+Ø48.1Ø7
1070 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:PA
TEL:ØØ-GRØDØR ="
```

```
1080 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:PA
FARENHØIT-GRØDØR ="
PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
FELSIN-GRØDØR ="
```

```
1090 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
REAMUR-GRØDØR ="PRINT "CRSR NE
EQ,SPACE17:ØØ RANKINE-GRØDØR ="
```

```
1100 PRINT "ØØØØ ØØØØ"
```

```
SPACE18:ØØØØ ØØ AT VIDE HØRØ ØØ T
ØPERØTØRØR ="
```

```
1110 PRINT " (1/3)"
```

```
1120 GET A$IF A$="Ø"THEN 109Ø
```

```
1130 IF A$="Ø"THEN 1090
```

```
1140 END
```

```
1150 PRINT "CLR,CRSR NEQ,
SPACE18:ØØØØØØØØ FØR FARENHØIT ="
```

```
INPUT "CRSR NEQ,SPACE18:INVT ØR
ADTEL,"I$Ø
```

```
1160 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:PA
FARENHØIT-GRØDØR ="
```

```
1170 A$=I$/"5-32"ØI$+Ø73.18
```

```
1180 F$=I$/"5-32"ØI$+Ø48.1Ø7
```

```
1190 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
FELSIN-GRØDØR ="
```

```
1200 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
REAMUR-GRØDØR ="PRINT "CRSR NE
EQ,SPACE17:ØØ RANKINE-GRØDØR ="
```

```
1210 PRINT "ØØØØ ØØØØ"
```

```
1220 GET A$IF A$="Ø"THEN 109Ø
```

```
1230 IF A$="Ø"THEN 1090
```

```
1240 PRINT "CLR,CRSR NEQ,
SPACE18:ØØØØØØØØ FØR FELSIN ="
```

```
INPUT "CRSR NEQ,SPACE18:INVT ØR
ADTEL,"I$Ø
```

```
1250 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
FELSIN-GRØDØR ="
```

```
1260 A$=I$/"5-32"ØI$+Ø73.18
```

```
1270 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
REAMUR-GRØDØR ="
```

```
1280 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
RANKINE-GRØDØR ="PRINT "CRSR NE
EQ,SPACE17:ØØ FARENHØIT-GRØDØR ="
```

```
1290 PRINT "ØØØØ ØØØØ"
```

```
1300 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
REAMUR-GRØDØR ="PRINT "CRSR NE
EQ,SPACE17:ØØ RANKINE-GRØDØR "
```

```
1310 GØTØ 1030
```

```
1320 PRINT "CLR,CRSR NEQ,
SPACE18:ØØØØØØØØ FØR REAMUR ="
```

```
INPUT "CRSR NEQ,SPACE18:INVT ØØ
ADTEL,"I$Ø
```

```
1330 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
REAMUR-GRØDØR ="
```

```
1340 A$=I$/"5-32"ØI$+Ø73.18
```

```
1350 F$=I$/"5-32"ØI$+Ø48.1Ø7
```

```
1360 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
FARENHØIT-GRØDØR ="
```

```
1370 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
FELSIN-GRØDØR ="
```

```
1380 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
RANKINE-GRØDØR "
```

```
1390 GØTØ 1030
```

```
1400 PRINT "CLR,CRSR NEQ,
SPACE18:ØØØØØØØØ FØR RANKINE ="
```

```
INPUT "CRSR NEQ,SPACE18:INVT ØØ
ADTEL,"I$Ø
```

```
1410 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
RANKINE-GRØDØR ="
```

```
1420 A$=I$/"5-32"ØI$+Ø73.18
```

```
1430 F$=I$/"5-32"ØI$+Ø48.1Ø7
```

```
1440 PRINT "CRSR NEQ,SPACE17:ØØ
REAMUR-GRØDØR ="PRINT "CRSR NE
EQ,SPACE17:ØØ FARENHØIT-GRØDØR "
```

```
1450 PRINT "ØØØØ ØØØØ"
```

```
1460 GØTØ 1030
```


Time-manager

■ Dette program er designet til personer, der har behov for kalender og skemaer, gerne vil have noter i disse. Programmet kan udskrive forskellige kalendere, og kan automatisk indsætte noter på de forskellige dage. Naturligvis kan en måned gemmes på bånd, og hentes for senere konsultation. Men der er også mulighed for udskrift på printer, ovenskrevet med 80 tegn. Programmet kan bruges af alle, men de med printer har nok mest brug af det. □

Peter Cordes



PROGRAM: TALEN-NOTE.SOB

```

1 *****
2 REM *****
3 REM NOTER I KALENDER
4 REM **
5 REM PETER CORDES
6 REM *****
7 *****
8 REM
9 ***** DEFINITION *****
10 REM
11 DEF FMONTH(X)=INT(X/30)
12 DEF FDAY(X)=INT(X/30)*30
13 DEF FMONTH(X)=INT(X/30)+1
14 DEF FDAY(X)=INT(X/30)*30
15 REM *****
16 REM
17 *****
18 *****

```

```

19 REM
20 DIM NOW(12),DAY(12),MAYN(7),DAY2(12)
21 FOR M=1 TO 12
22   FOR DAY=1 TO 31
23     NEXT M
24   FOR S=1 TO 7
25     READ MAYN(S)
26     NEXT S
27   DATA JUNE,31,JULY,30,AUG,31,
28     APRIL,30
29   DATA MAY,31,JUN,30,JUL,31,
30     AUGUST,31
31   DATA SEPTEMBER,30,OCTOBER,31,
32     NOVEMBER,30,DECEMBER,31
33   DATA NOW(12),MAYN(7),DAY2(12),
34     PRE,LOD
35   END **
36   END **
37   END **
38   END **

```

```

39 REM
40 REM
41 REM ***** INPUT *****
42 DIM D(12)
43 DIM D(12)
44 REM *****
45 REM *****
46 REM *****
47 REM *****
48 REM *****
49 REM *****
50 REM *****

```


F-16

HCT



F-16 Destructor

```

20 CL:GOTO 1470
30 SCREEN 1,1:COLOR B:P(1)=3.94593
30 DIP (150),81(10),P(50),81500
40 L:NE (187,100)-(143,101)
40 L:NE (140,100)-STEP (-4,-20)
70 L:NE (140,100)-STEP (-2,-20)
70 L:NE (140,100)-STEP (-4,-20)
90 L:NE (140,100)-STEP (-2,-20)
90 GET (155,101)-(140,102),8
100 PUT (155,102),5
110 L:NE (187,100)-(143,101)
120 L:NE (140,100)-STEP (-4,-20)
130 L:NE (140,100)-STEP (-4,-20)
140 L:NE (140,100)-STEP (-4,-20)
150 L:NE (140,100)-STEP (-4,-20)
160 GET (155,100)-(140,100),8
170 PUT (155,100),51
180 L:NE (18,100)-(40,100),2
190 L:NE (10,100)-(27, 98),2
200 L:NE (40,100)-(47, 98),2
210 L:NE (38, 95)-(47, 98),2
220 L:NE (32, 95)-(27, 98),2
230 L:NE (22, 94)-(33, 94),2
240 L:NE (16, 94)-(37, 94),2
250 L:NE (28, 88)-(32, 94),2
260 L:NE (38, 88)-(37, 94),2
270 PAINT (25,97),3,2
280 L:NE (31, 98)-(23,100),3
290 L:NE (39, 98)-(148,100),3
300 L:NE (31, 98)-(23,100),3
310 L:NE (39, 98)-(148,100),3
320 CIRCLE (32,98),2,3
330 PAINT (25,97),3,2
340 L:NE (30,103)-(140,103),2
350 GET (10,98)-(140,101),P
360 PUT (10,98),P
370 CIRCLE (140,100),7
380 L:NE (160, 35)-(140, 94)
390 L:NE (140,104)-(140,143)
400 L:NE ( 5,101)-(123,101)
410 L:NE (147,101)-(144, 93)
420 L:NE (142,102)-(134,105)
440 L:NE (138,102)-(146,105)
450 L:NE (142, 88)-(134, 93)
460 FOR I=40 TO 85 STEP 5
470 L:NE (155, 11)-(140, 11)
480 NEXT I
490 FOR I=115 TO 140 STEP 5
500 L:NE (145, 11)-(140, 11)
510 NEXT I
520 L:NE ( 5, 30)-(334,143),,8
530 L:NE (1490, 90)-(1377, 90)
540 L:NE (139, 90)-(1370, 92)
550 L:NE (190,110)-(1377,110)
560 L:NE (190,110)-(1370,108)
570 L:NE (130,120)-(143,118)
580 L:NE (130,120)-(120,120)
590 L:NE (130, 90)-(143, 90)
600 L:NE (130, 90)-(120, 92)
610 L:NE (120,120)-(170,110)
620 L:NE (110, 90)-(170, 90)
630 L:NE (130, 97)-(130,103)
640 L:NE (190, 97)-(190,103)
650 FOR I=70 TO 120 STEP 10
660 L:NE (1, 90)-(1, 97)
670 L:NE (1,110)-(1,117)
680 NEXT I

```

```

690 FOR I=200 TO 250 STEP 10
700 L:NE (1, 90)-(1, 97)
710 L:NE (1,110)-(1,117)
720 HCT:IF (0)=0:LEVEL=1:LEVEL=2:FLY=0:RND(10) < 5:LEVEL=1
730 LOCATE 1,2:PRINT USING "SCORE : ####"; SCORE;:PRINT "TIME : ##";:T
740 LOCATE 2,2:PRINT USING "LIV : ##";:PRINT "FLY TOLWGE : ##";:L:OR:FLY
750 GOTO 1250
760 DEF SDB=0:RND(2):SDB=1:RND(2)
770 THER=0:RND(2)
780 FLY=FLY+1
790 IF FLY=88 THEN SDB=(100-RND(2)):GOTO 1640
800 LOCATE 2,2:PRINT USING "##";:OR:FLY
810 X=INT (RND(250)+40)
820 IF INT (RND(4)) < 2 THEN X=INT (RND(2)):RND(10)+1:INT (RND(100)+42):GOTO 840
830 Y=INT (RND(2):RND(4))
840 GET (X,Y)-(X+50,Y+40),8
850 DEF SDB=4440
860 R=INT (RND(2))-1:RND(2):IF R=-1:RND(2)+1 THEN R=0:RND(2)
870 RY=INT (RND(2))-1:RND(2):IF RY=0:RND(2) THEN RY=0:RND(2)
880 IF (X) < 0 AND (X) < 1340 THEN RY=0:RND(2) ELSE IF (X) < 33 AND (X) < 1460 THEN RY=0:RND(2)
890 IF (Y) < 85 AND (Y) < 95 THEN RY=0:RND(2) ELSE IF (Y) < 94 AND (Y) < 100 THEN RY=0:RND(2)
900 T=VAL (SDB*(T:RND(2)))
910 LOCATE 1,2:PRINT USING "##";:T
920 IF T=4:R=0:RND(2) THEN 1290
930 C=FEED (SDB*(T))
940 IF C < 3:RND(2) THEN C=1:28
950 IF C < 44 THEN C= 44
960 IF C < 32 THEN C= 32
970 IF C < 14 THEN C= 14
980 IF C < 8 THEN C= 8
990 IF C < 4 THEN C= 4
1000 IF C < 2 THEN C= 2
1010 IF C < 1 THEN C= 1
1020 IF (R) < 0:RND(2) THEN C=0:RND(2)
1030 S=FEED (SDB*(T))
1040 IF D < 1:28 THEN D=0:1:28
1050 IF D < 44 THEN D= 44+RND(2)+1 ELSE D=RND(2)+0
1060 PUT (X,Y),S,P:SET
1070 S=FEED (SDB*(T)):S=0:RND(2)+1
1080 IF (S) < 2:RND(2) THEN T40
1090 IF (S) < 2:RND(2) THEN T40
1100 IF (S) < 0:RND(2) THEN T40
1110 IF (S) < 0:RND(2) THEN T40
1120 SET (X,Y)-(X+50,Y+40):PUT (X,Y),S,P:OR
1130 IF (RND(2) < 1) THEN FOR PALSE=1 TO 100:RND(2):GOTO 880
1140 SDB=75,-S:PUT (125,90),S:RND(2) SDB=105,90,S:RND(2) 75,-S
1150 IF (X) < 132 AND (X) < 1380 AND (Y) < 90 AND (Y) < 94 THEN 1180
1160 SDB=75,-S:PUT (125,90),S:RND(2) SDB=105,90,S:RND(2) 75,-S
1170 GOTO 880
1180 PUT (X,Y),S,P:SET
1190 FOR I=1 TO 10:PUT (X,Y),P:PRESET:FLY="T22002264F40F406464":PUT (X,Y),P:PRE
1200 NEXT I

```



or

```

1200 PUT (X,Y),P,PRINT
1210 PLUS=INT (RND*(500)+500)-7;J=4+PLUS:K=43+PLUS;SKUDT=SKUDT+1
1220 LOCATE 8,2:PRINT USING "SCORE : #####" I$
1230 IF RND<5000 THEN K=0:L=L+1:PLAY "T230L640C2DF24E04CBF5FEDCC23860FF0C05F5A9
04C2E0F9ECC23860FF0C05F5A904CBF5FEDCC23860FDC" *P;K L=1 TO 120:HEAT =GOTO 1340
1240 GOTO 740
1250 SOUND 1570:LOCATE 12,17:PRINT USING "LEVEL ##" J,LEVEL
1260 LOCATE 14,17:PRINT USING "## SKI:" J,LEVEL-SCORE
1270 G=1+LOC:EL:EL
1280 FOR I=1 TO 2500:HEAT =GOSUB 1410:GOTO 740
1290 FOR I=1 TO 20:GOSUB V0,3:GOSUB 2240,,5:HEAT
1300 PUT (X,Y),P,PRINT
1310 FOR I=1 TO 10:COLOR 15:GOSUB 5000=1475,,5:FOR J=1 TO 10:GOSUB 2000=1475=147
5,,4:HEAT =HEAT+COLOR 8:GOSUB 2240,10:GOSUB 40,20
1320 I=L-1:IF L=0 THEN 2000
1330 LOCATE 2,2:PRINT USING "LEV : ##" J,L
1340 PLAY "0314R5c5c5c5c5c5c5c5c5c5c5c5c5c5c"
1350 GOTO 740
1360 PLAY "T200"
1370 SOUND 1570
1380 FOR G=1 TO 25
1390 PLAY "ML0L200"
1400 LOCATE 17,14:PRINT "NEKTRA LEV I:"
1410 PLAY "ML0L200"
1420 LOCATE 13,14:PRINT " " "
1430 HEAT
1440 SOUND 1410
1450 GOTO 1240
1460 FOR B=0:G=1 TO 10:PLAY "T200L640C2DF0FED" *HEAT
1470 SOUND 1570
1480 FOR G=1 TO 25
1490 PLAY "ML0L200"
1500 LOCATE 17,14:PRINT USING "BONUS ####" J,SKUDT*100
1510 PLAY "ML0L200"
1520 LOCATE 13,14:PRINT " " "
1530 HEAT
1540 SKUDT=0:LOCATE 1,2:PRINT USING "SCORE : #####" J$
1550 SOUND 1410
1560 GOTO 1250
1570 DIM EL(150)
1580 DET (96,60)=(225,111):EL
1590 PUT (96,60):EL
1600 RETURN
1610 PUT (96,60):EL,PSET
1620 SOUND EL
1630 RETURN
1640 LEVEL=LEVEL+1:FLY=0
1650 K=L:P=0:FLY=L+1:IF ELEV=20 THEN ELEV=20:K=0:K=1
1660 GOTO 1440
1670 SCREEN 0:HIGH 80:KEY OFF
1680 CLS:LOCATE 1,2:PRINT "STRINGS(174,221)"
1690 FOR I=1 TO 25
1700 LOCATE 1,13:PRINT STRING$(2,219)
1710 LOCATE 1,7:PRINT STRING$(2,219)
1720 HEAT
1730 LOCATE 25,5:PRINT STRING$(174,220)
1740 LOCATE 12,20:INPUT "INSTRUKTIONER 7: 12:0 - ",I$
1750 IF INSTR (I$,"1234567890") AND INSTR (I$,"1234567890") THEN 1730
1760 IF INSTR (I$,"><") AND INSTR (I$,"><") THEN KEEP:GOTO 1740
1770 CLS:GOTO 20
1780 LOCATE 2,24:PRINT " F=16 JAGT "
1790 LOCATE 3,24:PRINT "-----"
1800 LOCATE 4,10:PRINT " I F=16 JAGT I BÅLDER DET OR AT SKYDE F-16 FLY MED. DU SID
DEN MED "
1810 LOCATE 5, 8:PRINT " FVA JORDEN I EN KANON, SOM DU KAN DREJE OG HÅVE/GÅNNE,
I MIDTEN "
1820 LOCATE 6, 8:PRINT " AF SKERMMEN HAR DU ET SØSTERDIN. I DETTE SKAL DU INDFAÅ
E F-16 "
1830 LOCATE 7, 8:PRINT " FLYENE OG SKYDE DEN MED. "
1840 LOCATE 8,10:PRINT " SPILLET HAR 5 LEVELS OG EFTERHÅND SOM DU HAR HØJERE
SF "
1850 LOCATE 9, 8:PRINT " I LEVELS FÅR DU HINDRE TIL AT SKYDE DEN MED, FOR HV
ERT "
1860 LOCATE 10, 8:PRINT " 20-ENDE LEVEL FÅR DU 100EN HERE TID, MEN DENNE GÅNG FLY
VER F-16 "
1870 LOCATE 11, 8:PRINT " FLYENE HURTIGERE. "
1880 LOCATE 12,10:PRINT " FOR HVERT 5000 POINT FÅR DU ET EKSTRA LEV. "
1890 LOCATE 13,10:PRINT " FOR HVOR LEVEL FÅR DU AT VIDE HVOR HEJEST TID DU HAR TI
L AT "
1900 LOCATE 14, 8:PRINT " SKYDE FLYENE MED I, HVIS DU IKKE SER DET, SKYDER SE - 0
5 PÅPÅR. "
1910 LOCATE 15,10:PRINT " DU STYVR PÅ TASTERNE : "
1920 LOCATE 16,20:PRINT " *spaces* SHIF-TAST = DREJE KANON TIL VENSTRE
1930 LOCATE 17,20:PRINT " *home* SHIF-TAST = DREJE KANON TIL HØJRE
1940 LOCATE 18,20:PRINT " *Ctrl* SHIF-TAST = HÅVE KANONEN
1950 LOCATE 19,20:PRINT " *Alt* SHIF-TAST = SÅNDE KANONEN
1960 LOCATE 20,20:PRINT " *CapLock* SHIF-TAST = SKYDE
1970 LOCATE 22,24:PRINT " *TRF* PÅ SPACE=VAR FOR AT STARTE;
1980 WILLE INSTRUKTIONER (C2)=MÅND
1990 CLS:GOTO 20
2000 SOUND 1570
2010 LOCATE 13,14:PRINT " GAME OVER "
2020 FOR I=1 TO 5000:HEAT
2030 SOUND 1410
2040 FOR I=1 TO 5000:HEAT
2050 CLS:CLR:GOTO 1470

```

■ I dette spil, der er beregnet til IBM-PC med grafic, sidder du nede på jorden i en kanon. Kanonen kan drejes til begge sider og laves efter sønkes.

På mæden af skærmen har du en sigtelinje, hvor der gøres et indtægts F-16 flyene. Du skal selvstændigt skyde dem ned. Men pas på! Når du drejer kanonen, går flyene til den modsatte side af skærmen. Spillet er i øvrigt selvforklarende. □

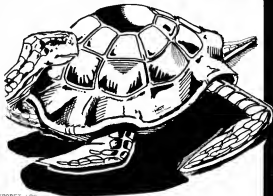
Sotus Macaskay

Nano Logo



Hvor lille kan en LOGO blive?
Her har vi en enkel og ukompliceret udgave til en af de mindste og billigste datamatere, nemlig Lambda. Marathon eller Power 3000 (kort bare har mange navne).
Der findes kun en lille højlyd med grundinstruktioner til vores skrabede LOGO og de er som følger:

- Op "ned" "venstre" og "høje" flytter zusen sådan som teksten angiver
 - "Venstre op", "Høje ned" osv giver en kombination af to flytninger
 - tallet efter kommandoen giver antallet af skridt der flyttes
 - "Rens" sletter skærmen og "Stop" slukker programmet
- Når programmet bruges på ZX-81, udfærdiges blot linje 289
- Brian Knudsen



```
2 PRINT "*****SKRABET LOGO"
3 PRINT
4 PRINT "FØRST SKRIBES RETNING"
5 INPUT "TRYK ENTER"
6 PRINT "
7 PAUSE 300
8 CLS
9 LET X=31
10 LET Y=21
11 PRINT AT 1,1;"
12 LET E="OP"
13 LET F="HØJRE OP"
14 LET G="VENSTRE OP"
15 LET H="HØJRE"
16 LET I="VENSTRE"
17 LET J="HØJRE NED"
18 LET K="VENSTRE NED"
19 LET L="NED"
20 LET M="RENS"
21 LET O="STOP"
22 PRINT AT 1,1;"RETNING"
23 INPUT C#
24 IF C#="E" THEN GOTO 1000
25 IF C#="F" THEN GOTO 1100
26 IF C#="G" THEN GOTO 1200
27 IF C#="H" THEN GOTO 1300
28 IF C#="I" THEN GOTO 1400
29 IF C#="J" THEN GOTO 1500
30 IF C#="K" THEN GOTO 1600
31 IF C#="L" THEN GOTO 1700
32 IF C#="M" THEN GOTO 1800
33 MUSIC "B12"
34 PRINT AT 1,1;"UKENDT KOMMANDO"
290 PAUSE 100
300 GOTO 29
1000 PRINT AT 1,1;"SKRIT"
1020 INPUT S
1030 FOR N=1 TO S
1040 IF Y#1 THEN LET Y=Y+1
1045 PLOT X, Y
1050 NEXT N
1080 GOTO 30
1100 PRINT AT 1,1;"SKRIT"
1150 INPUT S
1160 FOR N=1 TO S
1170 IF Y#1 THEN LET Y=Y+1
1180 IF X#3 THEN LET X=X+1
1190 PLOT X, Y
1200 NEXT N
1240 GOTO 30
1260 PRINT AT 1,1;"SKRIT"
1290 INPUT S
1300 FOR N=1 TO S
1310 IF Y#1 THEN LET Y=Y+1
1320 IF X#3 THEN LET X=X+1
1330 PLOT X, Y
1340 NEXT N
1380 GOTO 30
1400 PRINT AT 1,1;"SKRIT"
1450 INPUT S
1460 FOR N=1 TO S
1470 IF Y#1 THEN LET Y=Y+1
1480 IF X#1 THEN LET X=X-1
1490 PLOT X, Y
1500 NEXT N
1540 GOTO 30
1560 PRINT AT 1,1;"SKRIT"
1590 INPUT S
1600 FOR N=1 TO S
1610 IF Y#1 THEN LET Y=Y-1
1620 IF X#1 THEN LET X=X-1
1630 PLOT X, Y
1640 NEXT N
1680 GOTO 30
1700 PRINT AT 1,1;"SKRIT"
1750 INPUT S
1760 FOR N=1 TO S
1770 IF Y#1 THEN LET Y=Y-1
1780 PLOT X, Y
1790 CLS
1810 GOTO 1
1830 STOP
2000 SAVE "SKRABET LOGO"
2010 RUN
```

Linie Kill

PROGRAM: LINIE KILL



■ Dette er et intelligent program, der kan slette en mængde linier. Det skal blot indtastes start- og slutlinie. Alle linier deraf bliver slettet. Når vi skriver smalt er det fordi lagere bliver scannet. Og man derved ikke sletter "ikke eksisterende" linier. Dette har de andre linesletningsprogrammer gjort. Og det tager tid! □

Jacob Heberg

```
5000 INPUT*(CLR)LINIE FJERNER
      *(HOME,CRSR NED)*START,SLUT*:*SA,SL
      *(PRINT*(CLR,CRSR NEOS)JEG FJERNER*

5001 AOR=PEEK(43)+256+PEEK(44)
5002 SP=PEEK(AOR)+256+PEEK(AOR+1)
      *(EN=PEEK(45)+256+PEEK(46)
5003 LN=PEEK(AOR+2)+256+PEEK(AOR+3)
5004 IF LN<SA OR LN>SL THEN 5006
5005 PRINT*(HOME)*LN:GOTO 5008
5006 AOR=SP+1:IF AOR=EN OR LN=>SL THE
      N PRINT*(CLR)*SLUT*+END
5007 GOTO 5002
5008 PRINT*(HOME)*LN:PRINT*50010 AO
      R=*AOR*+1 EN=*EN*+1SL=*SL
      *(PRINT*RUNS0010*
5009 POKE 188,4:POKE 631,18
      *(POKE 632,13:POKE 633,13
      *(POKE 634,13+END
5010 AOR= 2048 : EN= 2483 :SL= 1000
5011 GOTO 5002
```



PROGRAM: PROGRAMDATERING

```
1 REM P.CODES 112
2 REM *****
  ***
3 REM *
  *
4 REM * 1.PROGRAMLINJE UIL AUTDMATIS
  K *
5 REM * BLIVE EN *DATO/TID* NAAR PRD
  *
6 REM * GRAHMET*SAVE*S ELLER *LIST*E
  S *
7 REM * HUSK 18 KARAKTERER I 1.LINJE
  *
8 REM * DU KAN SKRIVES HVAD SDH HELS
  T *
9 REM *
  *
10 REM *****
  ***
100 CX=66320:SA=18155
110 FOR I=SA TO SA+151:READ A:X=X+A
      *(POKE I,A:NEXT I
120 IF X>18817 THEN PRINT*FEJL*:STOP
```

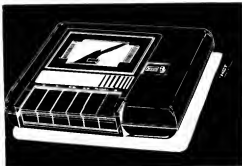
```
130 PRINT*(CLR)*:A=SA+137
      *(POKE SA+13,A-INT(A/256)*256
      *(POKE SA+14,INT(A/256)
140 POKE SA+145,A-INT(A/256)*256
      *(POKE SA+146,INT(A/256)
150 POKE SA+26,SA-INT(SA/256)*256
      *(POKE SA+37,INT(SA/256)
160 PRINT*DAAG DATO (M/D/AAAR,
      SAAVN 07/01/85)*:INPUT DAS
170 IF LEN(DAS)<>B THEN PRINT*FORKER
      T INDGANG. PRØV IDEN(CRSR NED)*GO
      TO 160
180 PRINT*(CRSR NED)*KLOKKEN ER NU IT
      MM, SAAVN: (0945)*:INPUT IMS
190 IF LEN(IMS)=4 AND VAL(IMS)<=1259
      THEN 210
200 PRINT*(CRSR NED)*FORKERT. PRØV IG
      EN*:GOTO 180
210 PRINT:INPUT*AN ELLER PM ((RUS ON
      )(RUS OFF)/(RUS DN)(RUS DFF))*:
      AS:IF AS<>"A"AND AS<>"P"THEN 210
220 IMS=IMS+"00":B=0:IF AS="P"THEN B
      =120
230 PRINT*(CLR)*DAAG DATO: ";DAS:PRINT
```

Time Saver



■ Du kender sikkert problemet. Du sætter og laver afstedt kæde program og har undervejs sarvet mindst 117 gange. Når du 3 måneder senere vil sende programmet ind til SOFT har du glemt alt om hvilken version af spillet det er den nyeste og bedste. Det problem løser dette program. Du skal bare indtaste en REM linie med mindst 15 karakterer som den senste linie i dit program. Dit program bliver så automatisk dateret med klokkestet, hver gang du læser eller sarvet det. Du skal dog lige læse indtaste dette lille program, sarve det og læse deestler sarve RUN. Det steller nemlig sig selv. Smart ikke? □

Peter Cordes



```
240 PRINT"KLOKKEN: ";LEFT$(TMS,2);"  
:";MID$(TMS,3,2);" ";AS;"M"  
250 PRINT:INPUT"GØDKENDER DU(J  
/N) J ";AS  
260 IF AS="N"THEN PRINT"(CLR)"  
:GOTO 160  
270 FOR I=1 TO 8:POKE SA+I,  
ASC(MID$(DAS,I,1)):NEXT I  
:IF LEFT$(TMS,2)="12"THEN 8-120-0  
280 FOR A=1 TO 5 STEP 2  
:D=VAL(MID$(TMS,A,1))  
:D=D*16+VAL(MID$(TMS,A+1,1))  
290 IF A=1 THEN D=D DR 8  
300 POKE CX+3-(A-1)/2,D:NEXT A  
:POKE CX,0  
310 POKE SA+142,PEEK(818)  
:POKE SA+143,PEEK(819)  
320 REM  
330 A=SA+15:POKE 818,A-INT(A/256)*256  
:POKE 819,INT(A/256)  
340 REM  
  
360 POKE SA+158,PEEK(774)  
:POKE SA+151,PEEK(775)  
360 REM  
370 A=SA+11:POKE 774,A-INT(A/256)*256  
:POKE 775,INT(A/256)  
380 REM  
390 NEW  
420 DATA 32,48,48,47,48,48,47,48,48,
```

```
32,0  
410 DATA 8,238,197,3,72,138,72,152,  
72,162,0  
420 DATA 162,4,177,43,201,143,208,  
162,202  
430 DATA 177,43,240,97,189,68,3,240,  
5,145  
440 DATA 43,232,208,241,162,2,177,43,  
240  
450 DATA 78,189,9,220,41,127,74,74,  
74,74  
460 DATA 9,48,145,43,208,177,43,240,  
68  
470 DATA 189,9,220,41,15,9,48,145,43,  
282  
480 DATA 240,12,208,177,43,240,43,  
169,58  
490 DATA 145,43,208,208,210,202,169,  
32  
500 DATA 145,43,208,173,11,220,48,5,  
169  
510 DATA 65,208,3,234,169,68,145,43,  
202  
520 DATA 169,77,145,43,208,177,43,  
248,6  
530 DATA 169,32,145,43,208,245,173,8,  
220  
540 DATA 104,168,104,178,169,8,228,4,  
124  
550 DATA 76,8,8,206,197,3,124,48,76,  
0,8
```

Guffer



■ Guffer er en anden udgave af det kendte Pac Man spil, og er beregnet på at køre på en Amstrad CPC 464/664/6128. Du skal styre din ost rundt på banen, og så ellers bare guffe peklaksene i dig! Der er på banen tre "kroat piller" og når du spiser en af dem, kan du ende et spejlspejl der følger efter dig. Osten kan både styres med et joystick eller med cursor tastene. □

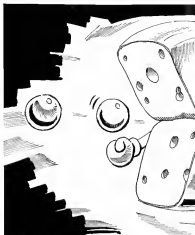


Michael Mikkelson

ROMAN GUFFER, version no. 1.000

```

0000 0000 0000
0001 0000 0000
0002 0000 0000
0003 0000 0000
0004 0000 0000
0005 0000 0000
0006 0000 0000
0007 0000 0000
0008 0000 0000
0009 0000 0000
0010 0000 0000
0011 0000 0000
0012 0000 0000
0013 0000 0000
0014 0000 0000
0015 0000 0000
0016 0000 0000
0017 0000 0000
0018 0000 0000
0019 0000 0000
0020 0000 0000
0021 0000 0000
0022 0000 0000
0023 0000 0000
0024 0000 0000
0025 0000 0000
0026 0000 0000
0027 0000 0000
0028 0000 0000
0029 0000 0000
0030 0000 0000
0031 0000 0000
0032 0000 0000
0033 0000 0000
0034 0000 0000
0035 0000 0000
0036 0000 0000
0037 0000 0000
0038 0000 0000
0039 0000 0000
0040 0000 0000
0041 0000 0000
0042 0000 0000
0043 0000 0000
0044 0000 0000
0045 0000 0000
0046 0000 0000
0047 0000 0000
0048 0000 0000
0049 0000 0000
0050 0000 0000
0051 0000 0000
0052 0000 0000
0053 0000 0000
0054 0000 0000
0055 0000 0000
0056 0000 0000
0057 0000 0000
0058 0000 0000
0059 0000 0000
0060 0000 0000
0061 0000 0000
0062 0000 0000
0063 0000 0000
0064 0000 0000
0065 0000 0000
0066 0000 0000
0067 0000 0000
0068 0000 0000
0069 0000 0000
0070 0000 0000
0071 0000 0000
0072 0000 0000
0073 0000 0000
0074 0000 0000
0075 0000 0000
0076 0000 0000
0077 0000 0000
0078 0000 0000
0079 0000 0000
0080 0000 0000
0081 0000 0000
0082 0000 0000
0083 0000 0000
0084 0000 0000
0085 0000 0000
0086 0000 0000
0087 0000 0000
0088 0000 0000
0089 0000 0000
0090 0000 0000
0091 0000 0000
0092 0000 0000
0093 0000 0000
0094 0000 0000
0095 0000 0000
0096 0000 0000
0097 0000 0000
0098 0000 0000
0099 0000 0000
0100 0000 0000
    
```



```

4000 0000 0000
4001 0000 0000
4002 0000 0000
4003 0000 0000
4004 0000 0000
4005 0000 0000
4006 0000 0000
4007 0000 0000
4008 0000 0000
4009 0000 0000
4010 0000 0000
4011 0000 0000
4012 0000 0000
4013 0000 0000
4014 0000 0000
4015 0000 0000
4016 0000 0000
4017 0000 0000
4018 0000 0000
4019 0000 0000
4020 0000 0000
4021 0000 0000
4022 0000 0000
4023 0000 0000
4024 0000 0000
4025 0000 0000
4026 0000 0000
4027 0000 0000
4028 0000 0000
4029 0000 0000
4030 0000 0000
4031 0000 0000
4032 0000 0000
4033 0000 0000
4034 0000 0000
4035 0000 0000
4036 0000 0000
4037 0000 0000
4038 0000 0000
4039 0000 0000
4040 0000 0000
4041 0000 0000
4042 0000 0000
4043 0000 0000
4044 0000 0000
4045 0000 0000
4046 0000 0000
4047 0000 0000
4048 0000 0000
4049 0000 0000
4050 0000 0000
4051 0000 0000
4052 0000 0000
4053 0000 0000
4054 0000 0000
4055 0000 0000
4056 0000 0000
4057 0000 0000
4058 0000 0000
4059 0000 0000
4060 0000 0000
4061 0000 0000
4062 0000 0000
4063 0000 0000
4064 0000 0000
4065 0000 0000
4066 0000 0000
4067 0000 0000
4068 0000 0000
4069 0000 0000
4070 0000 0000
4071 0000 0000
4072 0000 0000
4073 0000 0000
4074 0000 0000
4075 0000 0000
4076 0000 0000
4077 0000 0000
4078 0000 0000
4079 0000 0000
4080 0000 0000
4081 0000 0000
4082 0000 0000
4083 0000 0000
4084 0000 0000
4085 0000 0000
4086 0000 0000
4087 0000 0000
4088 0000 0000
4089 0000 0000
4090 0000 0000
4091 0000 0000
4092 0000 0000
4093 0000 0000
4094 0000 0000
4095 0000 0000
4096 0000 0000
4097 0000 0000
4098 0000 0000
4099 0000 0000
4100 0000 0000
    
```



2 20 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250 260 270 280 290 300 310 320 330 340 350 360 370 380 390 400 410 420 430 440 450 460 470 480 490 500 510 520 530 540 550 560 570 580 590 600 610 620 630 640 650 660 670 680 690 700 710 720 730 740 750 760 770 780 790 800 810 820 830 840 850 860 870 880 890 900 910 920 930 940 950 960 970 980 990 1000

1000 990 980 970 960 950 940 930 920 910 900 890 880 870 860 850 840 830 820 810 800 790 780 770 760 750 740 730 720 710 700 690 680 670 660 650 640 630 620 610 600 590 580 570 560 550 540 530 520 510 500 490 480 470 460 450 440 430 420 410 400 390 380 370 360 350 340 330 320 310 300 290 280 270 260 250 240 230 220 210 200 190 180 170 160 150 140 130 120 110 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Pretty List



■ Dette program kan justere venstre margin i et SuperBASIC-program, således at linier i et tekst-indrykkes og skaber et mere overskueligt program. Den forbedrede overskuelighed kan være ganske overvældende, se blot på Pretty's egen udskrift. For at Pretty kan gøre sit arbejde ordentligt, er det dog nødvendigt, at syntaksen i SuperBASIC overholdes til punkt og prikke. Desuden er der to regler, du skal rette dig efter:

1. Du skal bruge "" i stedet for TEEN på samme måde, som det er gjort i Pretty-programmet.
2. POJ-lækker skal altid af-

grænses med END FOR i stedet for NEXT.

Husk at disse regler, vil der kun opstå fejl i indrykningen ved dekleteret programmering. Pretty kan at den grund også hjælpe med til at finde fejl i programstrukturen. Ud over justering af venstre margin kan Pretty give en vis kontrol over beskrytelse af dine programmer. Det gøres ved at skrive nogle af de ledelinier i programmet. Linierne vil stadig blive udgivet ved indlæsningen af programmet men eksternt ikke i udskriften og lignende.

Du kan kun skjule simple linier dvs. linier som ikke vil blive

indrykket af Pretty og kan læses, det ikke skal udlæses mere end den ene gang, programmet indlæses. I seere Pretty-programmet kan du f.eks. skjule alle linier til og med 230.

Som en beskyttelse mod COPY-kommandoen kan Pretty også skjule programmet navn. Du får mulighed for at give programmet et navn, som kun består af karakterer, der ikke kan udskrives på skærmen (en udskrift resulterer i et lemt karakterfelt). På denne måde kan man ikke senere se hvilket af de ca. 90 mulige karakterer, navnet er sammensat af. De karakterer

der kan bruges, har kodenumre 0 til 9, 11 til 31 og 192 til 255.

Til indlæsningen af det beskyttede program læses du en forloader - f.eks. et boot-program - hvor alle linier er skjulte med Pretty. Dette program sprænger så et kodeord, og kan hvis brugeren indtaster det korrekte ord, vil loadderprogrammet indlæse det beskyttede hovedprogram. En sådan forloader er vist lige under Pretty. Det beskyttede programnavn er her sammensat af kodetale 14, 3, 240 og 251. □

Peter Wagner

```
10 REMark pretty
100 Y_POS=1: FEJLPIL=0: GRANSE=0: SPACES=FILLS(" ",80): KODES="": DIM FEJL$(35,35)
110 WINDOW 512,206,0,0: BORDER 5,4: PAPER 7: INK 3
120 CLS: AT 2,30: CSIZE 3,1: PRINT"PRETTY": CSIZE 0,0
130 INPUT", "HVA'D ER PROGRAMMETS NAVN ( SKAL LIGGE PAA DREV 2 ) ?" : FIL_NAVN$
140 INPUT", SKAL PROGRAMMET VISES PAA SKARMEN, NENS MARGEN JUSTERES ?" : I$
150 IF I$=="JA" OR I$=="J": SKARM=1: ELSE SKARM=0
160 INPUT", SKAL NODLE AF BEGYDELSES LINIERNE SKJULES ?" : II$
170 IF II$=="JA" OR II$=="J": INPUT", TIL OG MED HVILKET LINIE NUMMER SKAL SKJULES ?" : GRANSE
180 INPUT", SKAL PROGRAMMET HAVE ET KODET NAVN ?" : III$
190 IF III$=="JA" OR III$=="J": PRINT", INDTAST CODE AF DE 4 TEGN : "; FOR I=1 TO 4: INPUT " *"; K: KODES=KODES+CHR$(K)
200 IF KODES="": KODES=FIL_NAVN$+"_marg"
210 CLS
220 OPEN_NEW#4,"MDV2_"&KODES
230 OPEN_IN#3,"MDV2_"&FIL_NAVN$
240 REPEAT LOOP
250 IF EOF(#3)
260 EXIT LOOP
270 ELSE
280 INPUT#3:LINIES
290 JUSTER LINIES
300 IF SKARM: PRINT#NR$:LINIES
310 IF GRANSE AND NR>GRANSE OR GRANSE=0
320 PRINT#4:NR$
330 ELSE
340 IF NASTE
350 PRINT"\LINIE "INR)" VIL IKKE KUNNE KORE I SKJULT FORM"
360 CLOSE#3: CLOSE#4: DELETE"MDV2_"&KODES: STOP
370 END IF
380 END IF
390 PRINT#4:LINIES
400 END IF
410 END REPEAT LOOP
420 CLOSE#3: CLOSE#4: PAUSE 50: CLS
```




```

430 AT 5,0
440 IF FEJLPIL
450 PRINT,"DER VAR EN FEJL I PROGRAMOPBYGNINGEN, SE FOLGENDE !"
460 FOR I=1 TO FEJLPIL: PRINT,,FEJL$(I)
470 END IF
480 PRINT\,"DEN NYE KOPIL AF PROGRAMMET LIGGER NU PAA PATRONEN I DREV 2"
490 PRINT,"UNDER NAVNET : " ;KODE$
500 DEFine PROCEDURE JUSTER (LINIE$)
510 NR=LINIE$: NRS=NR
520 FOR I=LEN(NRS)+2 TO LEN(LINIE$)
530 IF LINIE$(I)<)" ": EXIT I
540 END FOR I
550 LINIE$=LINIE$(I TO): REMark FJERNER ALLE TOMME PLADSER FORST PA LINIE
560 IF LEN(LINIE$)<4
570 NASTE=0: REMark INGEN INTERESSE
580 ELSE
590 RESTORE 600
600 DATA "ELSE", "END", "DEF", "IF", "FOR", "REP", "SEL", "ON"
610 ORDRE=ENS(8)
620 SELECT ON ORDRE
630 ON ORDRE=1: Y_POS=Y_POS-2: NASTE=2
640 ON ORDRE=2
650 IF LINIE$(1 TO 6)="END SE": Y_POS=Y_POS-4: ELSE Y_POS=Y_POS-2
660 NASTE=0
670 IF Y_POS<1) AND LINIE$(1 TO 6)="END DE": FEJLPIL=FEJLPIL+1: Y_POS=1
680 ON ORDRE=3
690 IF Y_POS<1: Y_POS=1: FEJLPIL=FEJLPIL+1: FEJL$(FEJLPIL)="HOVEDPROGRAM"
700 NASTE=2: FEJL$(FEJLPIL+1)=LINIE$(8 TO)
710 ON ORDRE=4 TO 7
720 KORT=0: TEKST=1
730 FOR I=1 TO LEN(LINIE$)
740 IF LINIE$(I)=CHR$(34): TEKST=TEKST*-1
750 IF LINIE$(I)=":" AND TEKST>0: KORT=1: GO TO 770
760 END FOR I
770 IF KORT
780 NASTE=0
790 ELSE
800 IF ORDRE=7: NASTE=4: ELSE NASTE=2
810 END IF
820 ON ORDRE=8: NASTE=2: Y_POS=Y_POS-2
830 ON ORDRE=RENAINOER I: NASTE=0
840 END SELECT
850 END IF
860 IF Y_POS<1: Y_POS=1: FEJLPIL=FEJLPIL+1
870 LINIE$=SPACE(1 TO Y_POS)&LINIE$
880 Y_POS=Y_POS+NASTE
890 END DEFine JUSTER
900 DEFine FuNction ENS(ANTAL)
910 FOR I=1 TO ANTAL
920 READ SAM$
930 IF SAM$=LINIE$(1 TO LEN(SAM$)): RETURN I
940 END FOR I
950 RETURN 0
960 END DEFine ENS

```

```

100 REMark Forloader
110 INPUT"INDTAST KODEN" KODE$
120 IF KODE$<>"DIY KODEORD": CALL 0
130 IS="MOV2_"&CHR$(14)&CHR$(13)&CHR$(240)&CHR$(251)
140 LRUN IS

```

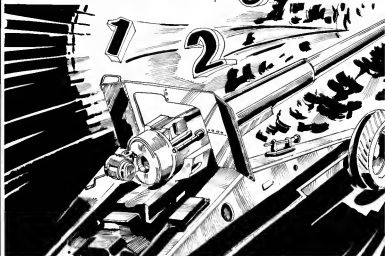


Number attack



■ Fra venstre side af skærmen vil en bølge af gummer (al bevaage sig over mod din kannon. Du skal så indstille kannonen, så den viser samme tal som det nærmeste tal i den omgivende bølge. Født da kan løbet skydes. Du tager kannonens værdi med 'G' og skyder med 'P'. □

Thomas og Søren Lange



```
10 REM *****
11 REM *
12 REM * ATTACK OF THE 19 *
13 REM * DEADLY NUMBERS *
14 REM * BY *
15 REM * T.L. & S.L. 8 1985 *
16 REM *
17 REM *****
18 REM
50 DIM M$(3,14): LET HI=8505: LET GC=0
60 PAPER 0: BORDER 0: DAK 7: CLS : GO SUB 2000: GO TO 3000
90 CLS : GO SUB 2010
120 LET B9=B9+C4
130 FOR E=21 TO 39: LET D=(RND*11)+1: LET B4(E)=R4(D): LET B5=B5+B9(E): NEXT E:
LET RU=RU+1
170 BORDER 0: CLS : PLOT 26,100: DRAW 200,0: DRAW 0,-16: DRAW -200,0: DRAW 0,16
: PLOT 8,150: DRAW 10,-53: PLOT 226,97: DRAW 20,53: DRAW -230,0
172 PLOT 26,84: DRAW -26,-84: DRAW 255,0: DRAW -26,84
173 FOR H=100 TO 152 STEP 26: PLOT H,75: DRAW -10,-15: DRAW 8,4: DRAW -10,-12:
NEXT H
175 BRIDHT 1: PRINT AT 5,7: DAK 4:"ATTACK OF THE 19":AT 7,8:"DEADLY NUMBERS": P
RINT AT 19,10:"HIGH SCORE":AT 19,12:"000000":AT 19,10-LEN STR$ HI:HI
```



```

195 GO SUB 1010
200 PRINT BRIGHT 11AT 10,261;"
205 FOR Q=1 TO Y
210 PRINT BRIGHT 11AT 10,271#(X)
215 IF INKEYS="" THEN GO SUB 1900
217 FOR C=1 TO Q+Y/4: NEXT C
220 LET X=X+(1 AND INKEYS="a")-(1 AND INKEYS="s")
230 IF X=13 THEN LET X=1
235 IF X<0 THEN LET X=12
240 NEXT Q
250 REM *****MAIN LOOP*****
260 PRINT AT 10,61#(Y TO NR)
270 BEEP .005,60
280 IF SCREEN# (10,26) ()** THEN GO TO 400
300 LET T=T-(1 AND T)=2)
310 GO TO 205
400 PRINT AT 10,261 FLASH 1: OVER 1:" "1: FOR H=1 TO 3: FOR Q=1 TO 20: BEEP .01,
20-Q: BEEP .005-Q: NEXT Q: NEXT H: LET LIV=LIV-1
410 CLS : PRINT AT 10,131 FLASH 1:"PARAT": GO SUB 1010: IF LIV<=0 THEN PRINT A
T 10,121: FLASH 1:"GAME OVER": FOR I=1 TO 150: NEXT I: BEEP .1,20: FOR I=1 TO 61
FOR J=20 TO 1+3#1 STEP -1: BEEP .01,-Q+J: NEXT J: NEXT I: FOR I=1 TO 50: BORDER
4: BDROR Q: NEXT I: PAUSE 100: CLS : IF SC=HI THEN PRINT AT 9,111#"HI-SCORE"
: FOR N=1 TO 250: BORDER Q: OUT 254,250: NEXT N: GO TO 4000
420 IF LIV<=0 THEN GO TO 4000
430 LET T=T+1#
440 FOR L=1 TO 200: BORDER 4: OUT 254,252: NEXT L: PRINT AT 10,131" "1: GO
TO 170
1000 REM *****SCORE*****
1010 PRINT AT 2,71"000000"1AT 2,11 INK 71 BRIGHT 11"SCORE"1AT 2,13-LEN STR# SC1#
CIAT 2,151 INK 71 BRIGHT 11"RUNE "1RUIAT 2,261 INK 71 BRIGHT 11"LIV "1LIV
1020 RETURN
1090 REM *****SKUD *****
1500 BEEP .002,30: IF S#(NR)=#(X) THEN LET NR=NR-1: GO SUB 3000
1902 LET S#=#(1 TO NR)
1910 RETURN
2000 REM *****VARIABLES *****
2010 LET S#="0123456789": LET B#=" "1: LET C#=" "
2020 LET SC=0: LET NR=30: LET T=30: LET X=1: LET LIV=3: LET R#="0
2025 LET M#(1)="1.....LET": LET M#(2)="2.....MELLET": LET M#(3)="3.....SVER"
2030 LET I#=" "....."ATTACK OF THE 15 DEADLY NUMBERS" AF S.L. & T.L.
3 1905 "1: LET S#=" TRYK PAR 1,2 ELLER 3 FOR AT STARTE": RETURN
2900 REM *****POINT *****
3000 BEEP .03,10: BEEP .03,20: LET SC=SC+(CODE S#(X))+5: PRINT AT 2,13-LEN STR#
SC1#C
3010 IF NR<=20 THEN GO TO 3500
3020 RETURN
3500 FOR M=1 TO 100: NEXT M: FOR R=1 TO 4: FOR Q=19 TO 30: BEEP .01,Q: NEXT Q: N
EXT R
3502 REM * RUNE KLARET+MELD01*
3505 BORDER 4: CLS : PRINT AT 2,13: BRIGHT 1: INK 61"BRAVO"1AT 6,5: INK 61"DU H
AR KLARET "1RUI", RUNE"1AT 8,5: INK 61"DU NR NU "1SCI" POINT"1AT 10,3: INK 61
"NU BLIVER DET SVARERE," : GO SUB 3530: GO TO 3610
3530 RESTORE I FOR M=1 TO 15
3540 READ S,Q: BEEP S,Q
3550 NEXT M
3600 DATA .3,8,.5,13,.15,8,.3,5,.3,6,.15,8,.5,13,.3,15,.15,17,.15,17,.15,17,.15,
15,.15,15,.15,15,.6,13
3605 RETURN
3610 LET NR=30: LET T=30: LET Y=Y-(2 AND Y)=0: LET S#=" "1: CLS : GO TO 100
3800 PRINT AT 10,61", TRYK PAR EN TAST.."
3910 BORDER Q: OUT 254,252: IF INKEY#()** THEN GO TO 4005
3820 GO TO 3610
4000 REM *****MENU *****
4005 BRIGHT 1: BORDER 4: CLS : IF SC=HI THEN LET HI=SC
4010 BEEP .01,0: PLOT 40,40: DRAW 150,0: DRAW 0,100: DRAW -150,0: DRAW 0,-100
4015 BEEP .005,50: PLOT 40,150: DRAW 177,0: DRAW 0,-170: DRAW -177,0: DRAW 0,130
4017 BEEP .002,60: PLOT 40,150: DRAW -39,25: PLOT 217,150: DRAW 37,25: PLOT 217,
20: DRAW 37,-19: PLOT 60,20: DRAW -39,-19
4018 BEEP .01,-20: PLOT 0,175: DRAW 255,0: DRAW 0,-175: DRAW -255,0: DRAW 0,175
4020 FOR F=1 TO 3: PRINT AT 8+F+2,101 INK F+31#(F): NEXT F
5001 FOR S=1 TO 3: PAUSE 1: LET S#=#(2 TO )+S(1): PRINT AT 7,0: INK 61#(1 TO
16)
5010 IF INKEYS="1" THEN LET Y=16: GO TO 30
5020 IF INKEYS="2" THEN LET Y=12: GO TO 30
5030 IF INKEYS="3" THEN LET Y=6: GO TO 30
5040 NEXT S: BEEP .001,52: BEEP .001,60: LET I#=#(2 TO )+I(1): PRINT AT 18,61:
I(1 TO 20)
5100 GO TO 5000
9999 SAVE "ATTACK OF" LINE 10

```


■ Programmet Memory-LIST er et smart program, der kan bruges til at undersøge, hvad der står i et maskinkodeprogram. Programmet skriver nemlig indholdet af hukommelsen ud på skærmen som ASCII-karakterer, så man kan se, hvad der er af tekst i programmet. Ved siden af teksten udskrives adressen, så man senere kan FØLGE en anden tekst ind. □

Anders Jørgensen



Kig i hukommelsen

```

1050 CLS:PAPER0:INK7:FOKE#2&A,10
1060 PRINT:PRINT"CHECKING DATA ...."
1070 LC=1410
1080 REPEAT
1090 : C=0
1100 : LC=LC+10
1110 : F0RN=1T0B
1120 : READ#
1130 : C=C+VAL("H"+A#)
1140 : NEXTN
1150 : READA
1160 UNTILC<>ADRC=415
1170 IFC=415THEN1200
1180 PRINT:PRINT"CHECKSUM ERROR IN LINE ";LC
1190 END
1200 PRINT:PRINT"DATA OK... LOADING."
1210 AD=#400:RESTORE
1220 REPEAT
1230 : F0RN=1T0B
1240 : READ#
1250 : F0KEAD,VAL("H"+A#)
1260 : AD=AD+1
1270 : NEXTN
1280 : READA
1290 UNTILA=415
1300 CLS:PRINT
1310 PRINT"TO SAVE TYPE !":PRINT
1320 PRINT"CSAVE";CHR$(34);"MEMORY-LIST";CHR$(34);
1330 PRINT",#A#400,#E#4F3":PRINT
1340 PRINT"TO SET UP TYPE !":PRINT
1350 PRINT"DEF USR=#400":PRINT
1360 PRINT"TO USE TYPE !":PRINT
1370 PRINT"PRINT USR(START ADDRESS OF MEMORY AREA)":PRINT
1380 PRINT"E.G. PRINT USR(#C000)"
1390 PRINT:PRINT"TO EXIT A MEMORY-LIST PRESS 'ESC'"
1400 PRINT:PRINT"TO CONTINUE A MEMORY LIST PRESS ANY KEY"
1410 END
1420 DATA9,0A,8D,6A,02,4C,8F,04,651
1430 DATA85,33,48,4A,4A,4A,4A,C9,785
1440 DATA01,50,02,07,0A,60,3C,02,521
1450 DATA8C,8F,68,29,0F,C9,0A,90,894
1460 DATA02,69,06,69,30,8D,8D,8F,787
1470 DATA65,34,48,4A,4A,4A,4A,C9,786
1480 DATA0A,90,02,69,06,69,30,8D,561
1490 DATA8A,8F,68,29,0F,C9,0A,90,892
1500 DATA02,69,06,69,30,8D,8D,8F,785
1510 DATA9,20,8C,34,8F,8D,8F,8F,1246
1520 DATA60,42,1A,49,49,40,3B,8D,1102
1530 DATA00,84,01,49,81,85,02,84,778
1540 DATA02,40,26,81,02,71,00,8B,661
1550 DATA09,39,CA,F0,19,45,00,18,1112
1560 DATA69,28,85,60,90,02,E4,01,625
1570 DATA65,02,18,69,28,85,02,90,615
1580 DATA02,54,03,4C,61,04,60,AD,681
1590 DATA08,02,C9,3B,F0,79,60,20,884
1600 DATA07,09,69,18,85,04,65,04,753
1610 DATA09,1B,F0,03,20,51,04,60,748
1620 DATA25,20,08,04,88,81,33,CB,645
1630 DATA8,29,07,8C,05,28,29,7F,715
1640 DATA09,20,80,05,69,20,18,40,783
1650 DATA02,05,05,99,8F,8F,88,60,891
1660 DATA02,C6,04,F0,0E,85,27,18,923
1670 DATA9,20,85,33,90,CB,E4,34,947
1680 DATA4C,96,04,60,26,49,20,99,782
1690 DATA89,8F,88,30,FA,20,87,04,1143
1700 DATA09,49,F0,02,4C,92,04,65,1004
1710 DATA04,44,33,20,40,DF,60,33,733
1720 DATA20,40,8F,60,00,00,00,00,415

```



DATA³

Alt om

Commodore 64

Den styrer hele Teatret

Londonreportage

Alt det nye til Amstrad

Sidste nyt

IBM på vej med små bærbare

Stor test

Regner din datamat rigtigt?

USA London

Sådan
politie
comp



4. udgave 28. februar - 12. marts 1986. Nr. 28. 85.

PÅ VISIT I SOFTWARE CITY

- Verdens største programbutik er et sandt Eldorado for alle spillere. Læs den spændende reportage.
- Vidste du, at en Commodore 64 kan styre et helt teater. Vi viser dig, hvordan.
- Programmer, der kan køre på flere forskellige computere. Joh da. »Alt om Data« viser en række praktiske løsninger, der bl a. kører på Commodore, Apple, BBC, Orc og BBC.
- Tekstbehandlinger skal alle bruge, men hvilken er mon bedst. Vi tester 5 af de mest populære. De er alle gode, men bestem ikke lige gode.
- Regner din computer rigtigt? Check selv efter med »Alt om Datas« praktiske testprogrammer.
- En helt verden af Amstrad. Vi har besøgt Amstrad Computer Show i London. Der var masser af gul for »amsektens«. Køb det nye »Alt om Data 3« hos din bladhandler i dag. Magasinet, du ikke kan undvære, hvis du vil have fingeren på pulsen.

SOFTWARE

Mit bedste software



— for mig er **COMputer** ikke bare maskiner!

Og ligesom mit Commodore-magasin er denne sweatshirt i en klasse for sig. Jeg har købt den for 169,- kr. hos COMputer. Du kan også erhverve dig en COMputer sweatshirt, hvis du er hurtig. Benyt kuponen i dag, der er begrænset antal.

COMputer sweatshirts – for dig og ikke din Commodore.

Ja tak,

Jeg vil gerne bestille en COMputer sweatshirt i størrelse XS S M L XL
Jeg vil gerne bestille en COMputer sweatshirt i størrelse XS S M L XL
Jeg vil gerne bestille en COMputer sweatshirt i størrelse XS S M L XL

Jeg vil gerne bestille en COMputer sweatshirt i størrelse XS S M L XL
Jeg vil gerne bestille en COMputer sweatshirt i størrelse XS S M L XL
Jeg vil gerne bestille en COMputer sweatshirt i størrelse XS S M L XL

Sendes til: COMputer
20 Funchenvej, 22
1301 København K